Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800 Luxemburg Lfr 220,-
Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 4/96

# PC Games CD

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

DM 9,90 mit CD-ROM

## Jetzt geht's los!

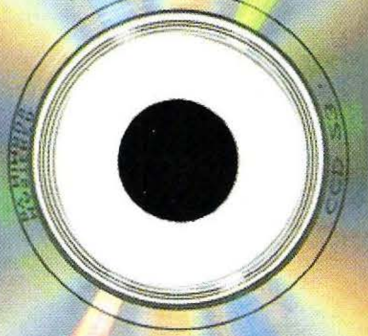
# Formula One Grand Prix 2

Das beste Rennspiel aller Zeiten Seite 54

## Weihnachtshit zum Osterfest

# Wing Commander 4

Das 10 Millionen-Dollar-Spiel im Test Seite 60



Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

MIT CD-ROM

## COVER-CD-ROM

### EXKLUSIV
WarCraft 2 - Demo: sechs neue Missionen direkt von Blizzard

### Normality
Adventure in 3D

### Fantasy General
Strategie & Phantasie

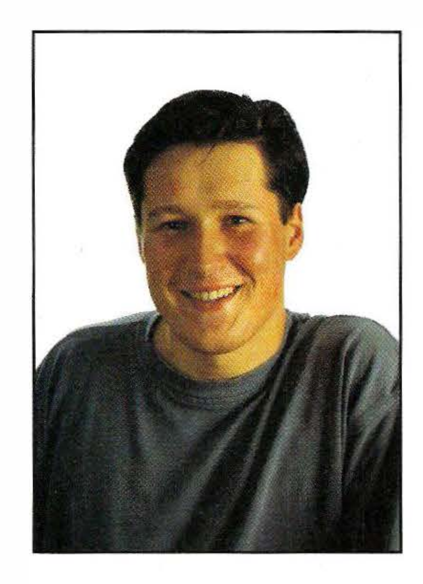
### COMPETITION

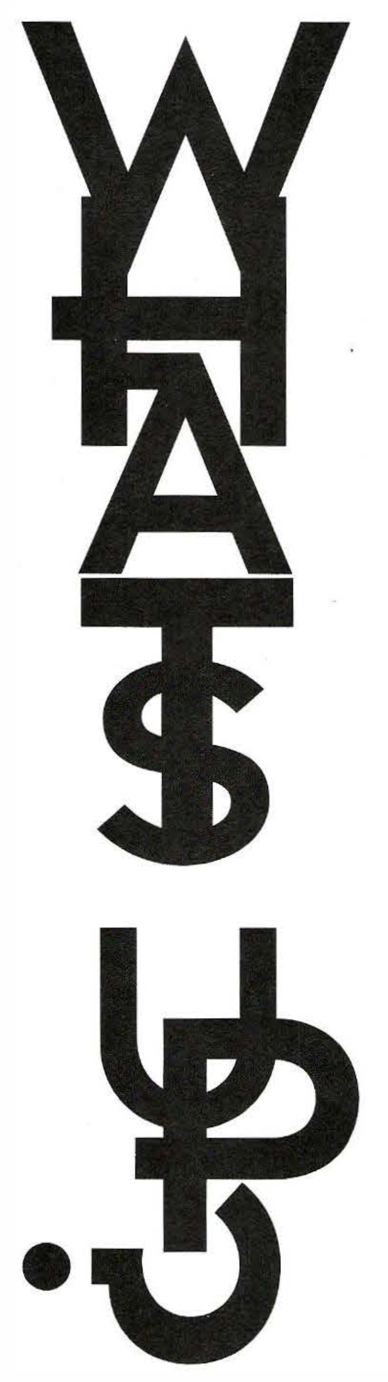


Gewinnen Sie einen Star Wars-Flipper im Wert von 8.000 Mark!

386 • MAUS • CD-ROM • 2 MB RAM

Im Heft: Anleitungen zu allen Demos!






Ich habe sie in den Händen gehalten, und das sogar noch als relativ junger Mann! Was ich meine? Natürlich die Vollversion von Wing Commander IV. Allen Spekulationen von Skeptikern zum Trotz, die den Veröffentlichungstermin schon allmählich in Richtung Sommer rutschen sahen, hat es noch im Februar geklappt. Was man vor allem anderen sagen muß, ist, daß sich Chris Roberts' jüngstes Kind noch besser spielt als seine drei älteren Brüder. Noch besser und noch kürzer. Denn was wir bei unserem Test auch feststellten, ist, daß sich WC IV wieder ganz locker innerhalb von zwei Tagen durchspielen läßt. Zwar ist die Anzahl der Missionen mit ca. 40 in etwa auf dem gleichen Level geblieben wie im vorhergehenden Teil, doch sind nur etwa rund die Hälfte davon wichtig, wenn man den idealen Spielepfad mit positivem Spielende absolviert. Wer auch die restlichen Missionen sehen will, muß auf ein vorher gespeichertes Spiel zurückgreifen und einen alternativen Weg einschlagen. Dieser kleine Nachteil, der relativ kurze Spielspaß also (und sei er in seinen wonnigen Stunden auch noch so groß), regte in der PC Games-Redaktion diesmal eifrige Diskussionen an; denn bei der Frage nach dem Spiel des Monats mußte zwischen Wing Commander und einem weiteren großen Spiel entschieden werden. MicroProses Formula One Grand Prix 2 kommt zwar voraussichtlich erst gegen Ende März in die Ladenregale, fällt dank der frühen Fertigstellung einer Review-Version aber bereits jetzt in die Wertung. Gegen die Meinung der erklärten Wing Commander-Fans in der Redaktion - zu denen auch ich mich zähle - stand die Begeisterung der Hobby-Rennfahrer - Oliver Menne und Konsorten - die sich mindestens genauso lange auf „ihr" Spiel gefreut hatten, wie wir auf das „unsrige". Abkürzend kann gesagt werden, daß letztendlich ein Argument der Rennspiel-Fans stach: An F1 Grand Prix hat der Käufer Wochen und Monate seinen Spaß, während WC IV den Spieler nur relativ kurz in Atem hält. Auf diesen Entscheidungsprozeß wollten wir Sie hinweisen, bevor sich der eine oder andere Leser wundert, daß F1 Grand Prix sogar mit einem Wertungspunkt Rückstand dem Wing Commander doch noch den begehrten Titel „Spiel des Monats" wegschnappte.

## Im Schatten der Großen

Hinter den zwei erwähnten Super-Titeln muß sich der Rest der aktuellen PC Games natürlich nicht verstecken. Neben vielen Previews zu Spielen, die uns in den nächsten Monaten erwarten, standen auch hervorragende Vertreter aller anderen Genres auf dem Prüfstand. Freunde von 3D-Actionspielen haben sicherlich schon einiges über Duke Nukem 3D aus dem Hause 3D-Realms gehört. Wie sich gezeigt hat, stellt das Bollerspiel mit seiner schnellen SVGA-Grafik und dem ausgeklügelten Spielprinzip alle anderen Vertreter dieses Genres in den Schatten. Bei so viel „3D" in einem einzigen Satz möchte ich es übrigens nicht versäumen, Sie ausdrücklich auf das Preview und die Demoversion von Gremlins Normality hinzuweisen, das die Genres 3D-Action und Adventure endlich unter einen Hut bringt. Aber zurück zu den Spieletests: Top Gun (ebenfalls von der Firma MicroProse) konnte dank seiner schnellen Grafik satte 85 Prozent abstauben, die lang angekündigte Missions-CD zu Command & Conquer überraschte durch Ihren unglaublich hohen Schwierigkeitsgrad und Mag! versuchte unseren Redakteuren zu zeigen, wie man ein Computerspiele-Magazin nach Ansicht von Greenwood Entertainment richtig macht. Den Wünschen vieler Leser, die aktuellere Fotos der Redaktion, im Speziellen von Fräulein Maueröder (warum eigentlich?), gefordert haben, kommen wir ab der nächsten Ausgabe nach. Bis dahin wünsche ich Ihnen viel Vergnügen mit der neuen PC Games.

**Thomas Borovskis**
**Leitender Redakteur**

# INHALT

## RUBRIKEN



## PREVIEWS



## Das Schwarze Auge 3

**Weil viele Hersteller dazu übergegangen sind, das traditionelle Rollenspiel ein wenig abzuspecken und mit Action- bzw. Adventure-Elementen zu spicken, blicken Fans des Genres nicht gerade rosigen Zeiten entgegen. Attic gibt mit Das Schwarze Auge 3 jedoch Grund zur Hoffnung. Das schwäbische Entwicklerteam läßt sich nicht beirren und hat auch in den dritten Teil der Nordlandtrilogie jede Menge Charakterattribute, Monster, Waffen und magische Gegenstände integriert. Den Rollenspieler wird`s freuen. Mehr über die neue Grafik-Engine, die Qualität der Puzzles und die Hintergrundgeschichte erfahren Sie ab Seite 24.**

24

## SPECIAL



## REVIEWS



## ONLINE

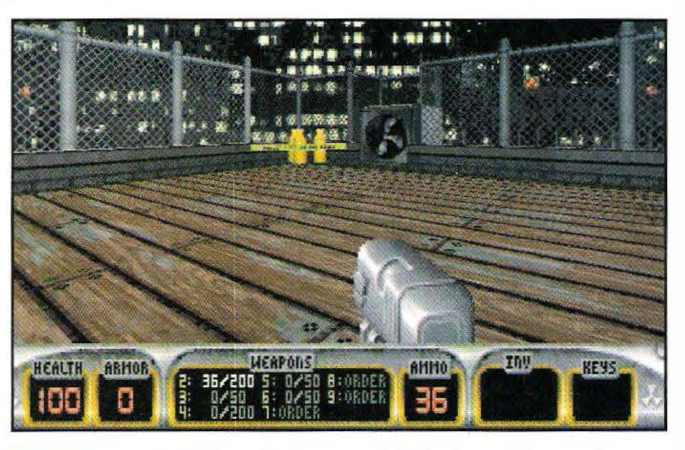


## HARDWARE

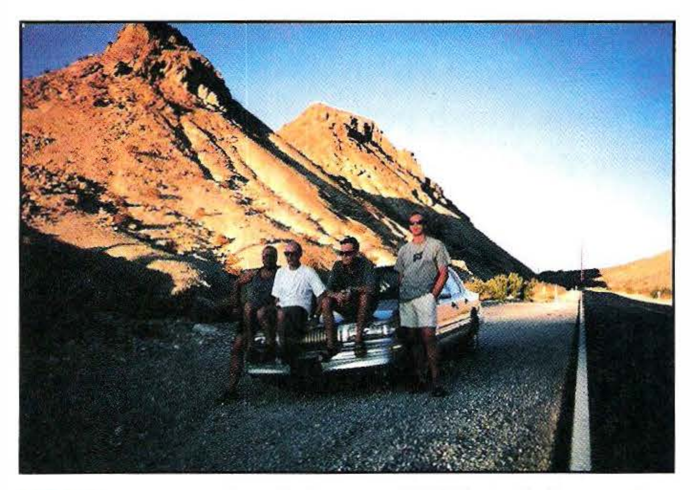


## COMPETITION






**124** Lange Zeit haben sich Apogee und 3D Realms gehütet, auch nur einen Funken zuviel über Duke Nukem 3D herauszugeben - die Konkurrenz sollte über die sagenumwobene Engine im Dunkeln bleiben. Jetzt ist Duke Nukem aber endlich in greifbarer Nähe - und eines läßt sich jetzt schon sagen: die Geheimniskrämerei hatte einen guten Grund!



**174** Warum verspäten sich Computerspiele? Liegen die Programmierer lieber am Strand? Ist der Rechner, auf dem das Produkt läuft, noch gar nicht auf dem Markt? Es gibt verschiedene, aber leider immer wieder unbestätigte Gerüchte. Wir haben den Bitmap Brothers auf den Zahn gefühlt, denn Z hat sich nun ein weiteres Mal (auf Ende Mai!) verschoben!




**132** Sie wollten schon immer einmal wie einst Tom Cruise in den Sonnenuntergang schweben? Dieses Wunsches hat sich nun MicroProse angenommen und ein Spiel rund um den erfolgreichen Kinofilm gestrickt. Was die Grafik-Engine leistet und wie gut der Storymodus wirklich ist, erfahren Sie im ausführlichen Test ab Seite 132!

# Fernsehen & Hörfunk

## Im Fernsehen

**Donnerstag, 14. März**
**3sat, 22.30 Uhr**
„Neues... die ComputerShow"
Informationen, Produkte, Trends von der Computermesse.

**15. März, 18. März, 19. März, 20. März**
**N3, 16.00 Uhr**
ServiceZeit
ab 16.30 Uhr live von der CeBit

**Samstag, 16. März**
**3sat, 17.05 Uhr**
„Neues...die ComputerShow"
Informationen, Produkte, Trends von der Computermesse.

**Sonntag, 17. März**
**WDR Fernsehen, 12.00 Uhr**
Live von der CeBit

**Sonntag, 17. März**
**N3, 16.30 Uhr**
„Hannover-Messe CeBit"

**Sonntag, 17. März**
**BR, ca. 13.00 Uhr**
Clip & Claro
Das Jugend- und Technikmagazin — Multimedia

**Montag, 18. März**
**BR, 14.45 Uhr**
Keyboard, Computer und Musik
Folge 2

**Montag, 18. März**
**3sat, 21.30 Uhr**
„Neues...die ComputerShow"
Informationen, Produkte, Trends von der Computermesse

**Mittwoch, 20. März**
**3sat, 15.00 Uhr**
„Neues...die ComputerShow"
Informationen, Produkte, Trends von der Computermesse.

**Sonntag, 24. März**
**Premiere, 11.50 Uhr**

**Donnerstag, 28. März**
**Premiere, 10.40 Uhr**
„Imagina special"
Das Festval der neuen Bilder
Ein 60-minütiger Trip in digitale TV-Welten. (Unverschlüsselt!)

**Sonntag, 24. März**
**Premiere, 12.50 Uhr**

**Donnerstag, 28. März**
**Premiere, 11.40 Uhr**
„Imagina special"
10 computergenerierte Kurzfilme der Güteklasse A.

**Montag, 25. März**
**BR, 14.45 Uhr**
Keyboard, Computer und Musik
Folge 3

**Montag, 25. März**
**3sat, 21.30 Uhr**
„HITEC"
Das Technikmagazin

**Montag, 25. März**
**WDR Fernsehen, 23.45 Uhr**
Computerclub; Thema: CeBit

**Sonntag, 31. März**
**ARD, 17.00 Uhr**
ARD-Ratgeber: Technik

**Montag, 01. April**
**BR, 14.45 Uhr**
Keyboard, Computer und Musik
Folge 4

**Montag, 01. April**
**3sat, 21.30 Uhr**
„Neues...das Computermagazin"

**Dienstag, 02. April**
**ARD, 21.35 Uhr**
Globus
Aus Forschung und Technik

**Mittwoch, 03. April**
**BR, 20.15 Uhr**
Forscher-Fakten-Visionen
Das BR-Wissenschaftsmagazin

**Montag, 08. April**
**BR, 14.45 Uhr**
Keyboard, Computer und Musik
Folge 5

**Samstag, 13. April**
**3sat, 14.00 Uhr**
„Neues...Computer für Kids"
letzte Folge

**Sonntag, 14. April**
**BR, 12.35 Uhr**
TM - Das BR-Technikmagazin

**Montag, 15. April**
**3sat, 12.30 Uhr**
„HITEC" Das Technikmagazin

**Montag, 15. April**
**BR, 14.45 Uhr**
Keyboard, Computer und Musik
Folge 6

**Samstag, 20. April**
**3sat, 14.00 Uhr**
„Neues...der Anwenderkurs"
neue Produktion
Folge: 1

**Montag, 22. April**
**3sat, 21.30 Uhr**
„Neues... die Computershow"
(Wdh.: Donnerstag, 22. Februar um 13.00 Uhr)

## Im Hörfunk

**Donnerstag, 14. März bis Mittwoch, 20. März**

**NDR 1, 7.00 - 19.00 Uhr**
Messe Journal

**Samstag, 06. April**
**Ruhrwelle, 10.15 Uhr**
ComputerCorner
DFÜ und ISDN - zwei Welten vereinigen sich...

**Montag, 08. April**
**Radio Düsselwelle, 17.00 Uhr**
„Bit für Bit"

**Montag, 15. April**
**Deutsche Welle Radio, 11.35 Uhr**
Podium
Computer-Welt

## Regelmäßig im Hörfunk

**zweimal monatlich montags**
**Bayern 2, 16.30 bis 17.00 Uhr**
„Fatal Digital"
Das regelmäßige Computer-Magazin beim Jugendprogramm „Zündfunk".

**montags**
**Radio ffn, 14.40 Uhr**
„Der kleine Computer" gibt hilfreiche Tips für PC-Anwender.

**montags**
**Radio Hamburg, 17.00 Uhr**
„Chipsfrisch"

**montags**
**Radio Mainwelle, 17.40 Uhr**
„Computer-Ecke"

**mittwochs**
**NDR 2, 19.05 Uhr**
Club Online
Mit einzelnen Beiträgen aus der Computer online.

**donnerstags**
**SDR 3, 18.00 Uhr**
Point - Computerspiel-Tip

**samstags**
**Deutschlandfunk, 16.30 Uhr**
„Forschung aktuell"
Speziell mit Themen zu Computer und Kommunikation.

**samstags**
**WDR 5, 10.45 - 11.00 Uhr**
„Radio 5 am Vormittag"
Ratgeber: Computer

ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN.

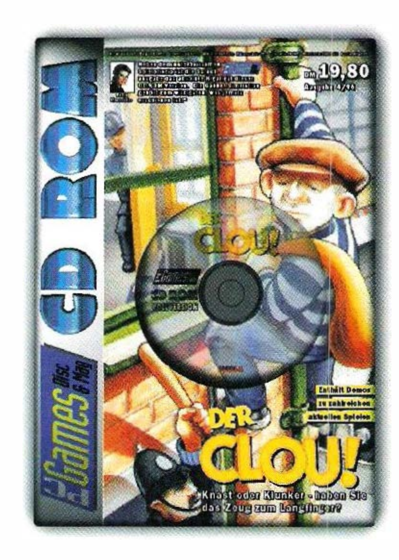
# HOTLINES

| Hersteller / Vertrieb | Telefon? | Wann? | |
|---|---|---|---|
| Acclaim | (02 11) 5 23 32 22 | 24h | |
| Ascon | (0 52 41) 96 69 33 | Mo - Fr: | 1400-1700 |
| Attic | (0 74 31) 5 43 23 | Mo - Fr: | 0800-1800 |
| Blue Byte | (02 08) 4 50 88 88 | Mo - Fr: | 1430-1730 |
| Bomico | (0 61 07) 94 51 45 | Mo - Fr: | 1500-1800 |
| Electronic Arts | (0 52 41) 2 60 24 | Mo, Mi, Fr, | 1400-1700 |
| Gametek | (01 80) 5 30 45 25 | 24h/Tag | |
| Greenwood | (02 34) 9 32 05 55 | Mo - Fr: | 1500-1800 |
| Ikarion Software | (02 41) 47 01 50 | Mo, Do, Fr: | 1530-1830 |
| Infogrames | (02 21) 4 54 31 07 | Mo - Fr: | 1500-1800 |
| Max Design | (00 43) 3 68 72 41 47 | Mo - Fr: | 1500-1800 |
| Neo | (00 43) 16 07 40 80 | Mo - Fr: | 1500-1800 |
| Sega | (0 40) 2 27 09 61 | Mo - Fr: | 1000-1800 |
| Sierra | (0 61 03) 99 44 40 | 24h/Tag | |
| Softgold | (02131) 96 51 11 | Mo, Mi, Fr: | 1600-1800 |
| Software 2000 | (0 52 41) 98 60 10 | Mo - Fr: | 1100-1300 |
| Red Balloon | (0 52 41) 80 70 80 | Mo - Fr: | 1100-1300 |
| Viacom New Media | (0130) 82 01 15 | Mo - Fr: | 0900-1700 |
| Virgin | (0 40) 39 11 13 | Mo - Do: | 1400-1800 |
| Warner Inter. | (0 40) 27 85 53 06 | Di + Do: | 1500-1800 |

# PC GAMES CD-ROM

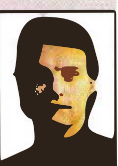
## Der Clou für DM 19,80!

Diesen Monat finden Sie auf der PC Games CD-ROM das Spitzbuben- und Halunkenspiel „Der Clou". Mit einer schlagkräftigen Truppe aus Langfingern, Meisterdieben und Sprengstoffexperten müssen Sie versuchen, wertvolle Edelsteine und Kunstgegenstände zu stibitzen. Verläuft ein Beutezug - präzise Planung natürlich vorausgesetzt - besonders erfolgreich, so können Sie bessere Ausrüstungsgegenstände erwerben bzw. erfahrenere Gauner anheuern.



## Gerüchte & News aus Amerika

**Markus Krichel schreibt über das Recht auf freie Meinungsäußerung 1776 - 1996**



Am 8. Februar 1996 traten, kraft der Unterschrift von Präsident Bill Clinton, die neuen Telekommunikationsgesetze für die USA in Kraft. Neben einigen nützlichen Passagen, wie der Öffnung der Kabel-TV- und Telefonmärkte, enthalten die neuen Gesetze einige ungeheuere Beschneidungen der persönlichen Freiheit, allen voran das Verbot, „sexuell implizite Materialien Minderjährigen zugänglich zu machen". Selbstverständlich liest sich das prima und macht auf den ersten Blick sogar Sinn. Der Knackpunkt liegt in der Definition. Erstens ist jeder, der das Internet nutzt, potentiell ein Minderjähriger. Zweitens beschreibt die amerikanische Verfassung „implizite Materialien" als „alle Kommentare, Aufforderungen oder Bilder hinsichtlich sexueller oder exkretierender Organe, an denen moderne Gesellschaftsgruppen Anstoß nehmen könnten". Unter diese Definition fallen daher auch Diskussionen oder Selbsthilfegruppen, die sich mit Themen wie Aids, Vergewaltigung, Abtreibung, Empfängnisverhütung oder Sexualaufklärung befassen. Zuwiderhandlungen werden übrigens mit bis zu sechs Monaten Gefängnis und Geldstrafen bis 250.000 Dollar geahndet. Web-Page-Betreiber protestierten, indem sie ihren Seiten schwarze Hintergründe gaben. Wer beim E-Mail Flaming also seinen Widersacher als „exkretierende Körperöffnung" beschreibt, kriegt demnächst vielleicht Besuch vom FBI...

# Wing Commander

## Maniac rules! Eigenes WC-Abenteuer mit Tom Wilson

Wing Commander 4 ist kaum fertig, und schon planen die Designer und Filmexperten bei Origin das nächste Spin-Off. Einer der Mitarbeiter an WC4 legte ein erstes Konzept für Wing Commander: The Maniac Missions vor. Kein Blair, kein Eisen, kein Vagabond - statt dessen Maniac pur! Die Missionen sollen entsprechend spektakulär ausfallen und - ohne viel Aufhebens - wird für jede Mission ein neuer, prominenter Wingman zur Verfügung stehen. Im Gespräch sind David Duchevny (X-Files) und der Komiker Rip Torn sowie eine Vielzahl anderer Berühmtheiten. Außer dem Konzept liegt allerdings noch nichts vor, einschließlich einer Genehmigung für das Projekt.



**Tom Wilson (rechts) ist der neue Star.**

# Treasure Quest

## 1 Million Dollar zu gewinnen!



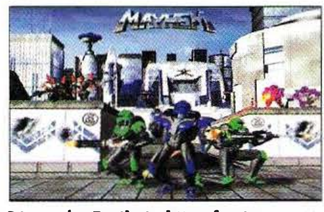
**Terry Ferrel ist die Hauptdarstellerin in Treasure Quest.**

Entweder hat man bei Sirius Publishing den Verstand verloren oder den perfekten Marketing-Trick gefunden. Das amerikanische Softwarehaus verspricht demjenigen, der in ihrem neuen Adventure Treasure Quest als erster den Schatz findet 1.000.000 Dollar. Ich sehe jetzt schon, wie die Hacker ihre Hex-Editoren wetzen, wenn das Spiel im Mai erscheint. Vom eigentlichen Spiel ist leider noch nichts zu sehen, mit Ausnahme einiger Bilder von der Hauptdarstellerin Terry Ferrel (Dax aus Deep Space Nine), die sich in gestärkter Reizwäsche in verführerische Posen wirft. Weitere Infos gibt's im World Wide Web unter der Adresse http://www.treasurequest.com.

# Total Mayhem

## Action von Domark

Origin hauchte dem 3D-Action-Genre mit Crusader: No Remorse neues Leben ein. Genau das beabsichtigt auch Domark mit dem Multiplayer-Shooter Total Mayhem. Der Spieler führt sechs seiner Freiheitskämpfer in vollem Kampfanzug durch Wüsten, Dschungel und Ozeane. Waffen werden strategisch ausgewählt, und auf die AI der Computergegner ist man besonders stolz. Selbst ein Rollenspielfaktor wurde eingebaut: Erfahrungswerte steigern sich nach jeder Schlacht. Release Date: Mai dieses Jahres.




**Die sechs Freiheitskämpfer im Überblick.**

# Goodbye to CES

## Zum letzten Mal

Die Consumer Electronics Show, einst die wichtigste Messe für Computerspiele, ist eindeutig in die Bedeutungslosigkeit versunken. Nicht mehr als eine Handvoll Fachjournalisten besuchte die Messe, und selbst die wanderten verloren durch die Gegend auf der Suche nach den Spielefirmen. Alle scheinen sich darüber einig, daß die CES - von deren Veranstaltern die Game Companies in den vergangenen Jahren sowieso immer wie Stiefkinder behandelt wurden, endgültig von der Electronic Entertainment Expo (E3, Mai 1996) verdrängt wurde.



## Newsflash

QQP wurde sang- und klanglos zur Ruhe gebettet. Die Kriegsspielexperten und Macher von Perfect General und Perfect Admiral existieren nicht mehr. Alle aktuellen Projekte wurden eingestellt +++ Legend Entertainment greift sich wieder einen Top-Sierra-Programmierer. Nach dem Ehepaar Cole (Quest for Glory) geht nun Josh Mandel (Space Quest) mit Callahans - eine Art „Cheers" im Weltraum - ans Werk +++ Sir Tek hofft, mit Wizardry Nemesis die klassische Rollenspielserie revitalisieren zu können. Dieses in der letzten Zeit etwas vernachlässigte Genre könnte in der Tat von einem neuen Toptitel profitieren +++ Offensichtlich stolz auf das Vollbrachte macht sich Roberta Williams gleich an Phantasmagoria 2 zu schaffen. Wird Adrienne ihr Haar zur Hochfrisur stecken? Hat Sie sich endlich neue Kleider oder zumindest ein Deo gekauft? Werden die Charaktere wieder stilvoll in die Landschaft geklebt? All diese Fragen und viele mehr beantwortet: A Puzzle of Flesh!

## Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film



**Thomas Borovskis weint dem guten alten Rollenspiel nach**

Was ist nur aus dem Genre der Rollenspiele geworden? Wo früher Monat für Monat neue Titel erschienen, tröpfelt es seit einiger Zeit nur noch spärlich vor sich hin. Im ganzen Jahr 1996 werden voraussichtlich nur vier große Rollenspiele erscheinen. Zum ersten natürlich das in Ausgabe 1/96 vorgestellte Stonekeep von Interplay, demnächst das langerwartete DSA 3 von Attic und dann - ja und dann - erst einmal gar nichts mehr. Irgendwann gegen Ende des Jahres sollen Westwoods Lands of Lore 2 sowie Origins Ultima 9 erkennbare Gesichtszüge annehmen. Ob der Release-Termin für die beiden Top-Favoriten allerdings wirklich noch heuer realisiert werden kann, steht wieder auf einem anderen Blatt Papier. Bevor jetzt einer einwendet, daß in vielen anderen Genres auch nicht mehr als vier oder fünf Superspiele pro Jahr erscheinen, sollte er bedenken, daß andere Genres immerhin über ein breites „Mittelfeld" an nicht ganz so guten Titeln verfügen, die zwar nicht allen, aber immerhin vielen Spielern gefallen. Beim Rollenspiel ist das nicht mehr so: eine echte Auswahl unter mehreren neuen Spielen ist nicht gegeben. Wer sich ein neues Rollenspiel zulegen will, muß nehmen, was da ist - und derzeit bleibt dem Kaufinteressierten eben nur Stonekeep (welches bei allen seinen Vorzügen bestimmt nicht jedermanns Geschmack trifft). Hier sind die Hersteller aufgerufen. Die Käuferschaft ist da - was die beachtlichen Verkaufszahlen von Spielen wie Ultima 7 und 8 oder Stonekeep ja schließlich beweisen. Warum mit einer guten 3D-Engine nicht mal ein Rollenspiel im Stil von Ultima Underworld realisieren, anstatt das hundertste 3D-Actionspiel?

# D

### Grusel-Thriller

Ein Hersteller, den man bisher vor allem wegen seiner guten Actionspiele kannte, stößt jetzt in das Genre der Multimedia-Adventures à la Myst und The 7th Guest vor. Das Gruseladventure D soll außer der computerberechneten Rendergrafik allerdings auch echte Adventure-Puzzles enthalten. Handlungsmäßig ist D in der Gegenwart angesiedelt. Ein erfolgreicher Chefarzt scheint sich über Nacht in einen durchgedrehten Massenmörder verwandelt zu haben, der in einem Krankenhaus in Los Angeles wahllos seine Patienten über den Haufen schießt. Seine Tochter Laura will den mysteriösen Geschehnissen nachgehen und schleicht sich nachts heimlich in das besagte Hospital. Dort trifft sie auf eigenartige Gestalten, gallertartige Geisterwesen und einen Vater, den sie kaum wiedererkennt. Wer sich über den eigenartigen Spieltitel wundert, sollte an eine weltberühmte Vampirgeschichte denken, um selbst darauf zu kommen, in welches blutsaugende Wesen sich Lauras Vater wohl verwandelt hat. Das Multimedia-Adventure wird für den deutschen Markt in einer übersetzten und synchronisierten Fassung auf zwei CDs erscheinen, die mit Rendergrafik, Musik und Sprachausgabe randvoll gepackt sind. Schaupieler wurden bei D übrigens nicht eingesetzt, sondern ausschließlich computerberechnete Zeichentrick-Figuren. Die Betaversion, die uns zum Reinschnuppern vorlag, war noch eine reine DOS-Version, bei der die Videosequenzen im Interlaced-Format zu sehen waren. Bis zum vorläufigen Erscheinungstermin, Ende März, wird sich aber technisch noch einiges tun: beispielsweise ist eine spezielle Win95-Version in Arbeit, die mit bildschirmfüllender SVGA-Grafik im Kino-Breitbandformat aufwarten kann. Idee und Realisierung von D stammen von der japanischen Acclaim-Division, die dortzulande auch sehr großen Erfolg mit dem Spiel hatte. Bei Acclaim spricht man von geschätzten 250.000 verkauften Exemplaren. Ob sich die deutsche Version ebenso gut verkauft, wird sich erst zeigen müssen. Eine spielbare Demoversion von D wurde natürlich auch angefertigt. Leider hätte der Umfang dieser Demo unsere Cover-CD gesprengt. Deshalb startet die Firma Acclaim Entertainment eine Sonderaktion nur für die Leser der PC Games: Wer eine frankierte Postkarte an:

**Acclaim Entertainment GmbH,**
**Kennwort „D-Demo",**
**Fürstenfelder Straße 9,**
**80331 München**

schickt, bekommt die Demo-CD kostenlos zugesandt.

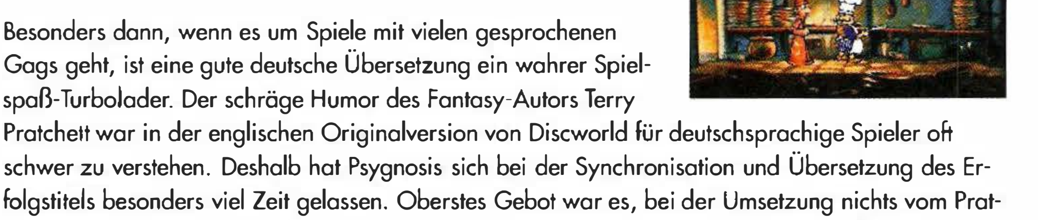




**Die spielbare Demoversion von D schickt Acclaim Ihnen kostenlos nach Hause. Schreiben Sie einfach ein Postkarte.**

# Discworld

### Die Scheibenwelt jetzt auf deutsch



Besonders dann, wenn es um Spiele mit vielen gesprochenen Gags geht, ist eine gute deutsche Übersetzung ein wahrer Spielspaß-Turbolader. Der schräge Humor des Fantasy-Autors Terry Pratchett war in der englischen Originalversion von Discworld für deutschsprachige Spieler oft schwer zu verstehen. Deshalb hat Psygnosis sich bei der Synchronisation und Übersetzung des Erfolgstitels besonders viel Zeit gelassen. Oberstes Gebot war es, bei der Umsetzung nichts vom Pratchett-typischen Sprachwitz zu verlieren. Also griff man auf den Originalübersetzer aller „Scheibenwelt"-Romane, Andreas Brandhorst, zurück und sparte auch an der Synchronsprecher-Garde nicht: die Hauptfigur Rincewind beispielsweise wurde mit der deutschen Stimme des Hollywood-Stars Tom Hanks besetzt. Das Fantasy-Adventure steht seit Februar in den Läden.

Action-
Sportspiele
Jump & Runs

Oliver Menne schreibt über Voxel Space II

NovaLogic ist immer für eine Überraschung gut. Ende Januar gaben die innovativen Amerikaner bekannt, daß bis Ende des Jahres drei Spiele mit der neuen Engine „Voxel Space II" erscheinen werden. Angeblich soll diese Technik so gut sein, daß man in Zukunft Grafiken genießen kann, die zuvor nur aus Intro- oder Zwischensequenzen zu sehen waren. Dazu meinte John Garcia, Gründer von NovaLogic: „Seit einem Jahrzehnt leistet NovaLogic Pionierarbeit in Bezug auf neue Techniken, und Voxel Space II ist eine weitere Performance Benchmark für den Käufer. Zusätzlich zu Voxel Space II, das noch in diesem Jahr gezeigt wird, haben wir zwei weitere Game Engines in der Mache." Wenn man nun in Betracht zieht, daß die erste Version von Voxel Space selbst auf langsamen Rechnern gute Leistungen erzielen konnte, so kann man für die Zukunft nur hoffen, daß dies auch für den Nachfolger gilt. Comanche war wohl das beste Beispiel für ein grafisch anspruchsvolles Spiel, das nicht unbedingt den aktuellsten Prozessortyp verlangt. Auf einem 486er spielte sich die Hubschraubersimulation zwar perfekt, aber auch ein 386er war völlig ausreichend. Vielleicht ist aber endlich eine Grafik-Engine gefunden worden, die Pentium Pros und 686er überflüssig macht? Doch leider fällt es schwer, an so einen plötzlichen Innovations-Schub zu glauben.

# Defcon 5

## Mondbasis Alpha

Ein 3D-Actionspiel mit jeder Menge Puzzles scheint Defcon 5 zu werden. Ihr Job ist es, die riesigen Verteidigungsanlagen einer Mondbasis in Schuß zu halten. Eines Tages kommen Sie allerdings hinter ein schreckliches Geheimnis. Die monströsen Laserbatterien dienen nicht zur Verteidigung, sondern füllen lediglich die Kassen des Herstellers. Die Aliens sind engagierte Stunt-Men! Nun ist es Ihre Aufgabe, diesem Treiben ein Ende zu bereiten und die dunklen Machenschaften des Industriellen aufzudecken. Defcon 5 wird sich vor allem durch die zahlreichen Puzzles und Rätsel von den übrigen 3D-Spielen abheben - es handelt sich fast schon um eine Art Adventure.


Defcon 5 bietet neben recht gelungener 3D-Grafik auch packende Zwischensequenzen.

# Diablo

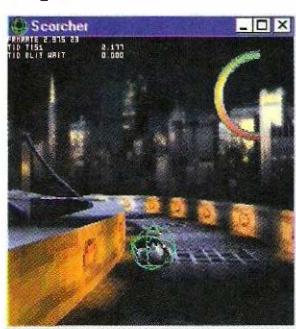
## Blizzard goes Action

Blizzard macht sich nun auch im Actionbereich breit. Mit Diablo erscheint Ende des Jahres ein actiongeladenes Fantasyspiel, das ein würdiger Nachfolger zu Gauntlet zu werden scheint. Sie können mit drei verschiedenen Charakteren (Kämpfer, Jäger, Zauberer) dunkle Dungeons von bösartigen Kreaturen befreien. Der Clou: die Dungeons werden bei jedem Neustart komplett neu berechnet. Das scheint vor allem für den geplanten Netzwerkmodus interessant. Rein grafisch ist Diablo schon jetzt allererste Klasse!



# Scorcher

## Kugelrund



Bei Scorcher „kugeln" Sie über rasante Parcours.

Die Spieleschmiede Scavenger konnte bislang nur durch einige Konsolentitel auf sich aufmerksam machen. Mit Scorcher steht jetzt das erste Produkt für den PC in der Pipeline. Sie nehmen an einem haarsträubenden Rennen teil, das sich zum größten Teil in einer langgezogenen Röhre abspielt. Dabei müssen Sie sich notfalls mit Gewalt gegen die zahlreichen Gegner durchsetzen. Beeindruckend: das Spiel läuft unter Windows 95 mit 16,7 Millionen Farben annähernd ruckelfrei, wobei vor allem die Animationen des kugelrunden Fahrzeugs überzeugen können.

# Cyberia 2

## Bewährtes Konzept

Cyberia konnte vor gut einem Jahr durch tolle Rendergrafik und einen hinreißenden Soundtrack von Klang-Guru Thomas Dolby überzeugen. Dieses Konzept wurde auch bei Cyberia 2 beibehalten, lediglich das Gameplay hat sich an einigen Stellen verändert. So müssen Sie sich nun bis an die Zähne bewaffnet durch futuristische Raumschiffe kämpfen und mit einem hochtechnisierten Fahrzeug den Highway säubern. Technisch erwartet uns wieder ein Feuerwerk an knackigen Effekten: ein echtes High-Tech-Spektakel für Science Fiction-Fans!


Tolle Grafiken sind für die Entwickler Xatrix Entertainment Ehrensache.


Rendersequenzen werden mitten im Spiel sanft ein- und wieder ausgeblendet.

## Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen



**Harald Wagner stellt erfreut fest, daß F1GP2 zu spät erscheint.**

Bis zum 20. Februar war die Welt noch in Ordnung. In schöner Regelmäßigkeit ärgerte Origin die Spielergemeinde mit einem Weltraum-Actionspiel, das den Spieler zwang, sich einen neuen PC zuzulegen. Läutete Wing Commander die Ära des 386ers ein, so propagierten die zwei Nachfolger den Kauf eines 486ers bzw. eines Pentiums. Doch am 20. Februar, dem deutschen Verkaufsstart von Wing Commander IV, hatte dieses Spiel in etwa die gleichen Hardwarevoraussetzungen wie sein Vorgänger: ein Pentium 120 mit 16 MByte RAM reicht aus! Diesen Skandal nützt das Softwarehaus MicroProse schamlos aus und verschob den Erscheinungstermin seiner lang erwarteten Formel 1-Simulation F1 Grand Prix auf einen Monat nach Wing Commander. Die offensichtlich masochistisch veranlagte Spielergemeinschaft wird sich auf dieses Spiel stürzen, zu Hause hocherfreut feststellen, daß die nahezu fotorealistische Grafik einen Pentium Pro-266 mit 32 MByte RAM verlangt, sich von Origin und seinem Wing Commander abwenden und sofort einen Pentium Pro kaufen. Mit 166 MHz selbstverständlich. Erst Ende 1996 wird man seine Spiele mit 266 MHz genießen können, dann ist neben dem neuen Prozessor sicherlich auch ein neuer Sockeltyp auf dem Markt, der den Spieler zum Kauf eines sündhaft teuren Motherboards zwingt.
Danke, MicroProse.

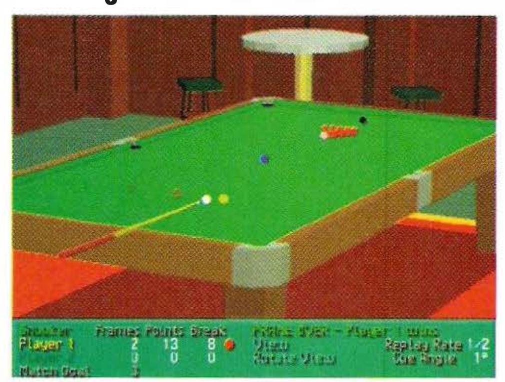
# AH-3 ThunderStrike

### Hubschrauberaction von JVC

Der Unterhaltungsgerätehersteller JVC wird noch im März sein erstes PC-CD-ROM-Spiel auf den Markt bringen. Das Hubschrauberspiel AH-3 ThunderStrike: Air Assault wird sehr action-orientiert sein und sich weniger auf die genaue Abbildung des Flugverhaltens als auf eine Menge Spielspaß konzentrieren. Die Landschaft generiert sich ständig neu, so daß auf dem Rückflug völlig neue Gefahren auf den Spieler warten können. Ohne Chaffs, Flares und Munitionsbegrenzung dürften Simulationsfreaks kaum auf ihre Kosten kommen.

# Virtual Snooker

### Nachfolger zu Virtual Pool




**Schon ganz ansehnlich: Interplays Virtual Snooker bietet echte 3D-Grafiken.**

Von Interplay steht uns eine Snooker-Simulation ins Haus, die mit echter 3D-Ansicht, anschneidbaren Bällen und über 50 Minuten Video das Genre der Billardspiele endlich über Shareware-Niveau heben soll. Die Steuerung wird trotz vielfältiger Kontrollmöglichkeiten komplett per Maus möglich sein, per Modem oder Netzwerk lassen sich auch Multiplayerspiele realisieren.

# Championship Pool

### Geisterkugeln?

Im Vertrieb von NBG befindet sich das Sharewarespiel Championship Pool des Softwarehauses WizardWorks. Die lizenzierte Vollversion unterstützt alle bekannten Spielarten, wie etwa Pool Billard, Snooker, Drei-Band-Billard oder 8-Ball oder 9-Ball Billard. Profis dürften an dem Programm keine Freude haben, da angeschnittene Stöße nicht möglich sind. Aber auch Anfänger dürften Schwierigkeiten haben, da eingelochte Bälle niemals verschwinden und als (spielbare!) Geister auf dem Tisch verbleiben. Der Preis des Windowsprogramms beträgt DM 39,80.



**Die Spuren der Bälle lassen sich auf Wunsch anzeigen. Wie gut zu sehen ist, sind aber nur gerade Ballverläufe möglich.**

# Advanced Tactical Fighters

### Luftkampf mit Stealth Fightern

Das ehemalige X-Combat des Softwarehauses Jane`s Air Combat nimmt langsam Formen an. Die erste Betaversion der in der nahen Zukunft angesiedelten Flugsimulation erinnert stark an US Navy Fighters, die zur Auswahl stehenden Flugzeuge sind jedoch ausschließlich moderne Stealthflieger oder Prototypen zukünftiger Kampfflugzeuge. Besonderer Wert wird offensichtlich auf ein akkurates Flugverhalten gelegt, Anfänger werden mit ATF demnach nicht glücklich werden. Die Betaversion kränkelt nur noch an gelegentlichen Abstürzen sowie der etwas langsamen SVGA-Darstellung, so daß das Produkt in wenigen Monaten verfügbar sein dürfte.



**Was bisher fertig ist, kann sich durchaus sehen lassen. Die Grafikengine des US Navy-Fighters unterstützt sogar Auflösungen bis zu 1024*768 Pixel.**

## WiSims & Strategie & Denkspiele



**Petra Maueröder über die unaufhaltbare Rückkehr der Lemmings**

Back to the roots: Nach einer unnötig verkomplizierten Fortsetzung, einem halbwegs passablen dritten Teil und dem ungeliebten Lemmings 3D besinnt sich Psygnosis auf die Ursprünge des Lemmings-Kultes. Anno 1991 erschütterten die drolligen Kerlchen mit dem grünen Kopfputz und den blauen Mäntelchen die Computerspiel-Welt - das Denk- und Geschicklichkeitsspiel wurde in der Folge für alles umgesetzt, was irgendwie mit einem Chip ausgestattet war. Neben der unvermeidlichen 1:1-Umsetzung für Windows 95 (inklusive dem Zusatz-




pack „Oh No! More Lemmings", das entspricht über 200 Levels!) dürfen Sie sich schon mal auf das brandneue und extrem witzige Lemmings Pointball freuen: In einer isometrischen Landschaft versucht man mit seinen bis zu vier Gotcha-Lemmings, die Fahne des anderen Teams zu erobern. Mit nachladbaren Farbpistolen werden die gegnerischen Exemplare aus dem Weg geräumt. Bereits die Beta-Version hielt uns höchst erfolgreich von der Arbeit ab - nicht zuletzt wegen des schweißtreibenden Netzwerk-Modus. Das Beste: Der Doppelpack (kommt Ende März `96 in den Handel) wird für unter 40 Mark zu haben sein!

## Hattrick! Wins

### Fußball-Fest unter Windows 95

Wie bereits in der News-Rubrik der letzten Ausgabe angekündigt, arbeitet das Aachener Ikarion-Team an einer komplett neuen Version des Fußball-Managers Hattrick für Windows 95, der im Herbst 1996 auf den Markt kommen soll. Die herausragenden Features im einzelnen: SVGA-Grafik (256 Farben, 800 x 600 Bildpunkte), Videosequenzen, Sprachausgabe, 3D-animierte Torszenen, mehr als 6.000 Spieler aus dem In- und Ausland, 500 Teams, sechs Ligen, deutsche und europäische Pokalwettbewerbe, Hallenturniere, Mehrspieler-Modus (Modem, Netzwerk, Internet) und Online-Hilfe. Für Besitzer des Ur-Hattrick auf Diskette bzw. CD-ROM wird es die Möglichkeit zum kostengünstigen Update geben. In den kommenden Monaten werden wir Sie ausführlich über den aktuellen Stand der Dinge in Sachen Hattrick! Wins auf dem laufenden halten.



So schön können Fußballmanager sein - Übersichtlichkeit pur!



Mit wenigen Mausklicks gelangt man in jede Abteilung des Vereins.

## Gearheads

### Neue Spielidee gefällig?



Das erfrischend innovative Denk- und Geschicklichkeitsspiel Gearheads von Philips Media ist für den April 1996 angekündigt. Das simple und gerade deshalb ungemein fesselnde Konzept: Der Spieler verfügt über eine Kiste mit mechanischen Aufzieh-Figuren, die möglichst schnell von links nach rechts bzw. umgekehrt über ein SVGA-Spielfeld (Küchentisch, Sandkasten, Spielzeug-Fabrik usw.) rumpeln sollen. Jedes der zwölf gerenderten und mit winzigen Details versehenen Cartoon-Geschöpfe hat charakteristische Eigenschaften, die gegen das feindliche Heer eingesetzt werden. Erfolgreiche Spieler bekommen immer bessere, flinkere und widerstandsfähigere Exemplare für ihre Sammlung. Als zusätzliches Bonbon ist ein Zwei-Spieler-Modus vorgesehen!




Auf dem Küchentisch ist die Hölle los: Die Blech-Glucken rattern unter Zeitdruck von einer Seite des Parcours zur anderen.

## Telegramm

+++ Wie, Sie sind bei **WarCraft 2** schon durch?!? Kein Problem: Im Lauf der nächsten Monate wird es die erste Mission-CD-ROM mit dem hintergründigen Titel **„Beyond the Dark Portal"** geben, die ebenso wie das Ur-Programm komplett in Deutsch erscheint. Über den Preis und die Anzahl der Levels hüllt sich Blizzard Entertainment noch in Schweigen; fest steht allerdings schon, daß der Schwierigkeitsgrad auf dem Niveau der höheren Levels von WarCraft 2 und darüber liegt - also ein Fall für echte Könner! +++ Wenn Sie bis vor kurzem etwas von **„Master of Antares"** oder **„Master of Xenos"** gelesen haben: vergessen Sie's wieder! Denn der Nachfolger des preisgekrönten SF-Strategiespiels Master of Orion von MicroProse wird nun definitiv und rational nachvollziehbar **„Master of Orion 2"** heißen. Der Schwerpunkt liegt nun noch stärker auf der Kolonisation von Planeten und den Weltraum-Kämpfen gegen verfeindete außerirdische Rassen. Eine aussagekräftige Beta-Version liegt uns bereits vor, das Testmuster dürfte den Sprung in die Review-Rubrik der nächsten Ausgabe schaffen, und als Veröffentlichungstermin für die komplett deutsche Version wird der April 1996 genannt. +++ **Theme Hospital**, der krankenhausreife Nachfolger des Freizeitpark-Simulators Theme Park, wird laut Bullfrog nicht vor der zweiten Hälfte 1996 erhältlich sein. Selbiges gilt auch für das Echtzeit-Strategiespiel Syndicate Wars. +++

# Multimedia & Online & Hardware

## Herbert Aichinger über den Werteverfall im Internet

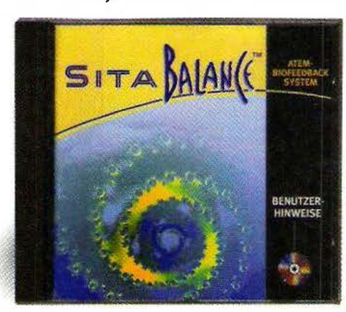


Es ist kaum ein Jahr her, da waren die ungeschriebenen Gesetze des Internets noch wirklich etwas wert. Werbung war kaum zu sehen oder verschämt versteckt, Onlinehandel war so gut wie überhaupt nicht möglich, und die Betreiber der Server finanzierten ihr Hobby aus eigener Tasche. Heute weiß man, daß man im Netz der Netze jede Menge Geld verdienen kann: Auf jeder Seite mit brauchbarem Inhalt tummeln sich zahlreiche Grafiken von „Sponsoren", überall finden sich (Online-)Kaufangebote und viele andere Dinge, die noch vor kurzer Zeit undenkbar gewesen wären. Schenkt man Bill Gates´ Buch „Ein langer Weg" Glauben, droht uns noch weiteres Ungemach: Der Posteingang wird überquellen mit Werbebotschaften aller Art. Mangels geeigneter Filtersoftware sind wir wohl auch dazu verdammt, jede Mail zu lesen - ohne auch nur einen Pfennig Entschädigung (Gates´ Zukunftsvision) zu erhalten. Bei all diesen Auswüchsen erscheint es um so lächerlicher, daß eine Internetdiskussion scharf kritisiert wurde, die sich mit dem Umgehen der Zensur beschäftigte. Zwar hat CompuServe fast alle Nachrichtenbereiche wieder freigegeben, die die deutsche Staatsanwaltschaft schließen ließ, dennoch bleibt ein schaler Beigeschmack: Wenn ein kleines Land wie Deutschland weltweit Zensur ausüben kann, können die USA dann das Internet schließen?

# SITA Sprachkurse

## Lernen im Schlaf

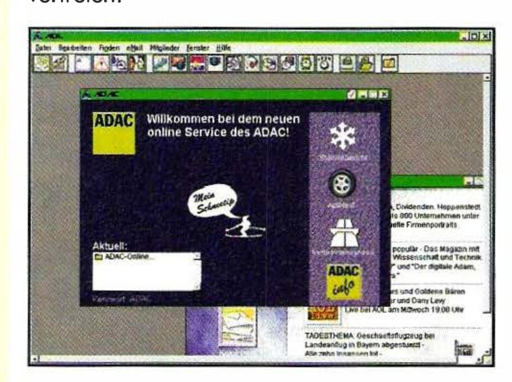
Superlearning verspricht entspanntes Lernen quasi im Schlaf - vorausgesetzt man kommt zur Ruhe und fängt nicht wirklich an zu schlafen. Mit dem sogenannten Atem-Biofeedsystem SITA Balance läßt sich nun der PC dazu verwenden, über den Entspannungszustand zu wachen, wobei zuerst bildschirmschonerartige Animationen mit sphärischen Klängen gezeigt werden, danach werden dem Lernwilligen Lektionen aus den SITA Balance Sprachkursen vorgespielt. Zur Kontrolle dient ein etwas alberner Kopfhörer mit angebautem Atemmeßgerät, über das der aktuelle Entspannungszustand angeblich genau gemessen werden kann. Von Langenscheidt sind bereits mehrere Sprachkurse zu diesem System in Vorbereitung. Info: SITA, Sportallee 41, 22335 Hamburg




# AOL gedeiht

## Reisen im Netz

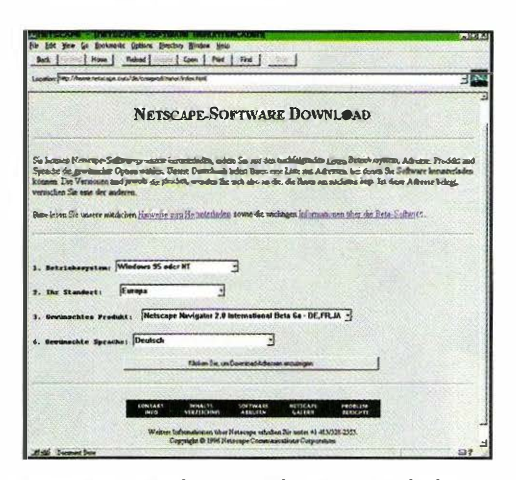
Die von Bertelsmann getragene deutsche Sektion von America Online füllt sich erstaunlich schnell mit deutschsprachigen Inhalten und Services. So bietet L´TUR die 100 besten Last-Minute-Reiseangebote von 120 Reiseveranstaltern und Fluggesellschaften an, die Auswahl wird dabei mehrmals täglich aktualisiert. Sogar die Online-Buchung von Reisen wird in Kürze möglich sein. Auch der ADAC ist mit den Themen Auto, Verkehr und Reise vertreten.




Der ADAC bietet auf AOL Autotestberichte, aktuelle Verkehrsinformationen oder Schneeberichte an.

# Netscape 2.0

## International Version




Sogar eine japanische Version des Quasi-Standard-Browsers ist als Betaversion verfügber.

Nach der Fertigstellung der amerikanischen Version 2.0 des Internet-Navigators arbeitet Netscape nun an den internationalen Versionen des WWW-Browsers. Die aktuelle Beta-Version des deutschen Browsers ist unter http://www.netscape.com abrufbar. Wie bei Netscape üblich, deaktiviert sich die Software aber nach einigen Wochen.

# Zyxel Omni 288S V.34

## Schnelles Modem

Mit dem Omni 288S präsentiert Zyxel erstmals ein Daten-, Fax- und Voicemodem zu einem auch für Hobbyanwender bezahlbaren Preis. Das optisch an einen Radiowecker erinnernde Gerät unterstützt sämtliche gängigen Protokolle außer V.fast und unterstützt damit Transfers mit bis zu 28,8 kBaud (auch im speziellen Zyxel-Modus). Firmware-Updates sind, wie bei Zyxel üblich, mittels Software möglich.



## Das Schwarze Auge 3 - Schatten über Riva

# Intrigenspiel in

**Rollenspieler haben heutzutage nicht viel zu lachen. Fast alle Softwarefirmen haben ihre Aktivitäten in diesem Sektor eingestellt und planen auch in der Zukunft keine Neuentwicklungen. Attic läßt sich von diesem Trend hingegen nicht beeindrucken und schwimmt mit Schatten über Riva gegen den Strom: Freunde des traditionellen Rollenspiels dürfen sich endlich wieder auf einen Leckerbissen freuen!**

Der dritte und letzte Teil der Nordlandtrilogie beschäftigt sich einmal mehr mit dem Aufstand der Orks. Die ungemütlichen Schwarzpelze haben immer noch das Ziel vor Augen, allen Menschen, Zwergen und Elfen den Garaus zu machen.
Nach den Abenteuern der vergangenen Monate kämpfen aber das Elfenoberhaupt Sternenlicht und der Zwergenkönig Ingramosch mit vereinten Kräften gegen die Orks - die Gefahr scheint vorerst gebannt und Ihre Heldentruppe fehl am Platz. Deshalb entschließen Sie sich, einigen ungeklärten Fragen rund um den plötzlichen Aufstand der Orks nachzugehen. Warum greifen die Orks wieder und wieder harmlose Siedlungen an? Wer oder was steckt hinter der aggressiven Verhaltensweise? Das Geheimnis wird schon bald gelüftet...
Auf Ihrer Wanderschaft durch Aventurien stoßen Sie auf hartnäckig kursierende Gerüchte über einen bevorstehenden Angriff der Orks auf Riva. Sie machen sich natürlich gleich auf, um in der Hafenstadt nach dem Rechten zu sehen, müssen allerdings bestürzt feststellen, daß sich die einst ehrenhaften und tapferen Krieger weigern, gegen die orkischen Horden in die Schlacht zu ziehen. Nach und nach werden jedoch die Zusammenhänge klar: ein durchtriebener Schwarzmagier hatte vor Jahren ein gefährliches Insekt namens Boubaretwurm erschaffen. Dieser Wurm ist in der Lage, sowohl Menschen als auch Orks mit einem bestimmten Gift zu infizieren und damit dem bereits erwähnten Schwarzmagier gefügig zu machen. Um diesen Bann nun zu brechen, müssen Sie zahlreiche Aufgaben meistern und schließlich die im Gegensatz zum Magier immer noch existierende Wurmkönigin vernichten.
Die Suche nach dieser abgrundtief bösen Kreatur erweist sich allerdings als wahrer Spießrutenlauf, denn hinterhältige Intrigen beherrschen das Geschehen in Riva. Scheinbar freundliche Zeitgenossen lügen, daß sich die Balken biegen





**Wer unvorsichtig durch die dunklen Gänge und Verliese schlendert,...**



**...kann erbarmungslosen Vampiren zum Opfer fallen.**

# Aventurien

und entpuppen sich als hartgesottene Halunken. Daher ist auch eine der primären Aufgaben in DSA3, Wahrheit und Lüge voneinander zu unterscheiden. Wenn Sie nicht extrem vorsichtig sind, wird Ihre Heldencrew oft in fiese Fallen tappen.
Durch diese anfangs undurchsichtige, aber dennoch spannende Geschichte hat sich der Spielablauf im Vergleich zum Vorgänger natürlich stark verändert. Die Handlung konzentriert sich jetzt mehr auf die wesentlichen Punkte. Ohne richtiges Ziel vor Augen durch Aventurien zu streifen, ist bei Schatten über Riva nicht mehr notwendig. Das Gameplay ist sehr viel kompakter geworden.

## Vorbildliche Benutzerführung

Vergleicht man Schatten über Riva mit Sternenschweif, so stellt man schnell fest, daß sich das Spiel in den Grundzügen kaum verändert hat. Warum auch, schließlich konnte DSA2 sogar auf internationaler Bühne reichlich Lorbeeren in Empfang nehmen. Um DSA3 aber noch ein wenig zu perfektionieren, wertete Attic nahezu alle Registrierungskarten der beiden Vorgänger aus und ging speziell auf die vorgebrachten Kundenwünsche ein. So wurde beispielsweise an der Übersichtlichkeit, Farbgebung und an den Schriftsätzen gefeilt, um dem Spieler das Leben in Aventurien so angenehm wie möglich zu gestalten.
Dialoge werden zwar immer noch über das bekannte Frage- und Antwortsystem geführt, allerdings sind jetzt auch jederzeit diverse Rückfragen möglich, damit Sie noch tiefer nach den gewünschten Informationen bohren können. Darüber hinaus werden alle Gespräche mit den insgesamt 150 NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere; computergesteuert) intern verwaltet, so daß sich ständig wiederholende Dialoge auszuschließen sind. Aus dem gleichen Grund sollten Sie aber auch Ihre Zunge hüten und Ihrem Gegenüber nicht allzu rohe Sprüche an den Kopf werfen: einen Gefallen



Um die Wurmkönigin vernichten zu können, müssen Sie von einem Zauberer verkleinert werden - sonst können Sie die unterirdischen Höhlen nicht betreten!



Der Drache macht weder im Spiel (rechts) noch in den Zwischensequenzen (links) einen besonders freundlichen Eindruck: „Rette sich, wer kann!"

dürfen Sie dann von ihm nicht mehr erwarten! Die teilweise sehr langen Kommunikationsstrecken werden wieder von einem „Tagebuch" automatisch und fortlaufend aufgezeichnet, so daß Sie sich ständig über den letzten Stand der Dinge informieren können.
An dieser Stelle noch eines zum Thema Benutzerführung: auch die Kartenfunktion wurde noch einmal überarbeitet und stellt jetzt ein verkleinertes, aber dennoch detailliertes Abbild von Riva dar. Sehr hilfreich in den zahlreichen Dungeons: die auf Ihre Gruppe lauernden Monster werden ebenfalls eingetragen. Deshalb lassen sich auch die meisten Fieslinge kinderleicht umgehen, sollte es Ihren Kämpfern einmal so richtig schlecht gehen - Sackgassen werden zum größten Teil ausgeschaltet!


Das Auto-Mapping ist wieder absolut wegweisend: detailliert, aber dennoch nicht verwirrend!

## Tabellarisches Kampfsystem

Durch das Kampfsystem konnte sich Das Schwarze Auge schon immer von anderen Rollenspielen deutlich abheben. Die strategische Komponente kommt auch diesmal nicht zu kurz, jedoch wurden den Spielern, die den computersimulierten Kampf bevorzugen, noch mehr Optio-

nen zur Verfügung gestellt. Mit wenigen Mausklicks können Sie festlegen, ob sich ein Charakter beispielsweise blind in den Nahkampf stürzen und wie ein Berserker um sich schlagen soll. Die aktuellen Einstellungen werden in tabellarischer Form angezeigt und können jederzeit verändert werden.

Verfechter und Freunde „strategischer Fantasyschlachten" werden die isometrische Darstellung als das Nonplusultra empfinden. Angenehm: diesmal können auch während des Kampfes Gegenstände ausgetauscht werden, und zerstörte Waffen werden automatisch vom Computer ausgetauscht. Nach einer Auseinandersetzung gilt es natürlich, die Beute gerecht aufzuteilen. Hier hat sich Attic ein ganz besonderes System einfallen lassen. Die verfügbaren Gegenstände werden zunächst nach ihrer Gattung sortiert und dann automatisch einem bestimmten Charakter zugeteilt. Beispielsweise werden Kräuter immer an den Druiden weitergegeben, Rüstungen und Waffen vorwiegend an Krieger!







**Hier sehen Sie die einzelnen Schritte, die zur Entwicklung einer Rendersequenz nötig sind.**





**Die Wände in den Verliesen sind nicht einfach nur kahl, vielmehr findet man überall Verzierungen bzw. Gegenstände und Regale.**

## Intelligente Aventurier

Die Intelligenz der computergesteuerten Personen ist für ein Rollenspiel extrem wichtig. Bei Schatten über Riva kann Ihr Verhalten den Spielablauf maßgeblich beeinflussen. Beispielsweise will der Mob in Riva einen Holberg (eine Mischung aus Ork und Mensch) lynchen. Sie haben nun die Möglichkeit, den Aufstand abzuwiegeln oder zu unterstützen. Wenn Sie dem armen Wicht zur Seite stehen, so bekommen Sie wertvolle Informationen und Zugang zu den Kellergewölben der Holbergs. Sollten Sie hingegen den Lynchmob unterstützen, so müssen Sie sich die erforderlichen Informationen auf Umwegen besorgen. Anderes Beispiel: Sie werden von einem Sklaventreiber zu Zwangsarbeit auf einer Galeere „genötigt". Sie können diesen Frondienst kommentarlos hinter sich bringen, allerdings besteht auch die Möglichkeit zu fliehen und auf diese Weise eine unbekannte, im Ozean lebende Rasse kennenlernen.





**Der Kampf gegen den Minotaurus wird auch im Spiel optisch sehr beeindruckend dargestellt.**



**Die neue 3D-Rendering-Engine verspricht sagenhaftes Gameplay. Beeindruckend: diese Gasse ist nach links leicht abschüssig!**

Bei Schatten über Riva wird die bekannte und mit viel Lob überschüttete 3D-Engine durch eine neue, stark verbesserte Version ersetzt. Mit dieser 3D-Rendering-Engine ist Attic nun in der Lage, noch realistischere Verliese und Oberwelten zu erschaffen. Vor allem die Stadt selbst wirkt wie aus einem Guß: dunkle Gassen, extreme Höhenunterschiede und gewinkelte Bauten und Dächer sind genauso wenig ein Problem, wie weit verzweigte Kanalisationen, runde Katakomben und sehr natürlich aussehende Höhlen bzw. Dungeans.

Einen riesigen Pluspunkt von Sternenschweif haben die Schwaben jetzt sogar verdreifacht: die überdimensionalen Endgegner. Viele Fans der Serie werden sich bestimmt mit Freude an den Kampf gegen den Drachen Arkandor erinnern. Ein Drache ist auch diesmal mit von der Partie, allerdings sind mit dem Minotaurus und der Wurmkönigin noch zwei übergroße Fieslinge hinzugekommen.

In puncto Sound darf man sich auf ein orchestrales Meisterwerk gefaßt machen, das nahezu komplett als Audiotrack vorliegt und daher optimale Qualität bietet. Bei den Soundeffekten hat Attic viel Wert auf die akustische Untermalung der Optik gelegt, d. h. Monster atmen, grunzen, schreien, trampeln, die Vögel zwitschern in der Oberwelt und der Wind pfeift durch düstere Verliese.

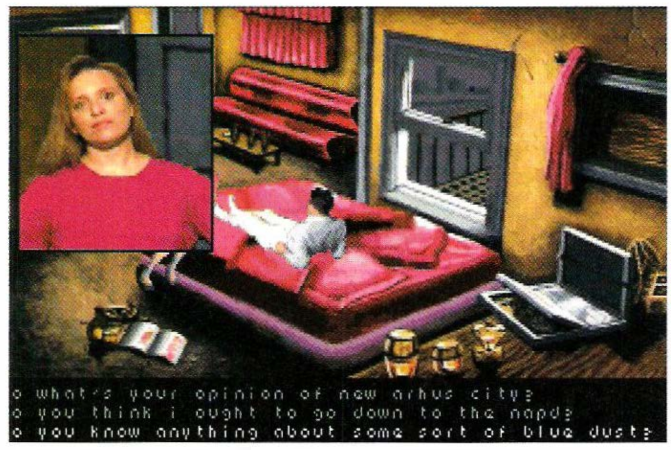
In puncto Sprachausgabe hat Attic schon bei der Lokalisierung von Der Druidenzirkel gezeigt, wieviel verschiedene Stimmen zur Atmosphäre beitragen können. Professionelle Sprecher aus den Fernsehserien „Hallo Spencer" und der „Sesamstraße" verleihen den Charakteren eine eigene Persönlichkeit.

## Und damit ist Schluß?

„Was kommt nach Schatten über Riva", werden sich einige fragen. Noch ist nicht viel bekannt, aber Attic wird die Serie auf keinen Fall sterben lassen, auch wenn die Nordlandtrilogie nun abgeschlossen ist. Allerdings wird die gesamte Engine neu entwickelt, d. h. neuer Look und neue Benutzerführung.

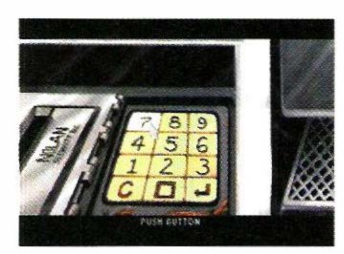
**Oliver Menne** ■

# Synnergist
# Sündenfall

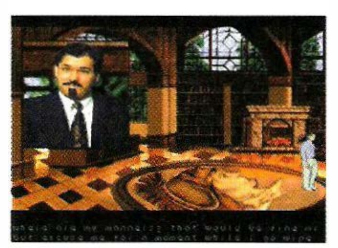


Dialoge mit anderen Hauptdarstellern werden via Video-Sequenz und einer Auswahl an Multiple-Choice-Sätzen abgewickelt.

**21st Century hat sich in den letzten Jahren unfreiwillig einen Ruf als reiner Flipper-Hersteller aufgebaut. Neben unzähligen Pinball-Simulationen ist dort aber seit vier Jahren ein ganz anderes Spiel in der Mache: Synnergist ist ein Science Fiction-Adventure mit einer außergewöhnlich gründlich durchdachten Hintergrundstory.**



Nur wer den Zahlen-Code knackt, bekommt Zugang zum Gebäude.

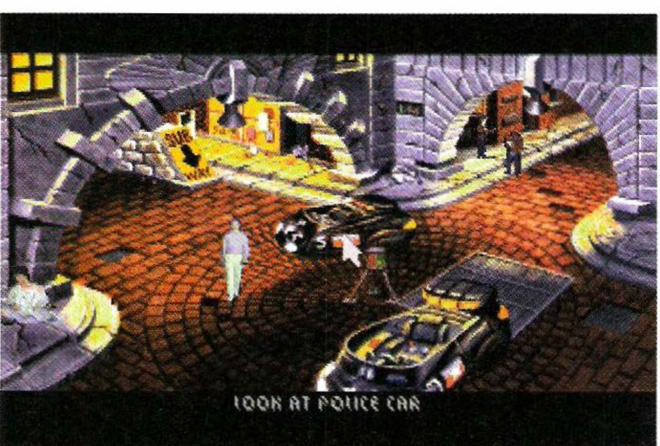

Die digitalisierten Schauspieler agieren vor handgemalten Kulissen.

Normalerweise läuft es ja anders herum: wenn sich Programmierer an ein Spiel machen, verbringen sie gewöhnlich nur zehn Prozent ihrer Zeit mit dem Stricken einer Hintergrundstory und fast 90 Prozent mit der Umsetzung in den Programmcode. Für Synnergist ging 21st Century den entgegengesetzten Weg. Die Story des SciFi-Abenteuers nahm länger als drei Jahre Entwicklungszeit in Anspruch, 70 Schauspieler, 50 Minuten CD-Musik und zigtausend gesprochene Wörter aufgezeichnet wurden, findet der SciFi-Thriller auf einer einzigen CD-ROM Platz. Dank ausgeklügelter Kompressionsverfahren und der Verwendung nur weniger unterschiedlicher Farben bei Grafik und Animationen wurde Platz gespart, wo es nur ging. Deshalb präsentiert sich Synnergist auch im normalen VGA-Gewand mit nur 320x200 Bildwährend die Programmierung und die Filmaufnahmen erst Ende 1994 begannen. Entsprechend schwer verdaulich ist die Geschichte dann auch: der Spieler übernimmt die Rolle des Reporters Tim Machin, der im Jahre 2010 einem besonders vertrackten Fall nachgeht. Sein Freund und Informant Nick wird ermordet, und am Tatort findet man eine kleine Menge eines eigenartigen blauen Staubs. Da die geheimnisvolle Substanz bereits bei anderen Mordfällen aufgetaucht ist, geht Tim der Spur nach und stößt auf eine unglaublich verworrene Geschichte aus Drogen, Gewalt und weltanschaulichen Konflikten. Zu den eigenartigen Dingen, die sich in der „realen" Spielwelt ereignen, gesellen sich noch Tims geheimnisvolle Träume, die dem Spiel einen kleinen Esoterik- und Reinkarnations-Touch spendieren.



Obwohl für das Spiel mehr als punkten. Das Augenmerk wurde weniger auf Effekte als auf ein komplexes Gameplay gelegt. Je nachdem, wie sich der Spieler verhält, entwickelt sich der Spielverlauf anders und kann zu guter Letzt auch völlig unterschiedliche Endungen haben. Alle beteiligten Charaktere verhalten sich sehr menschlich und wiederholen bei Konversationen nicht ständig die selben nichtssagenden Sätze. Überhaupt wurden in allen Aspekten des Spiels Querverweise auf Begebenheiten außerhalb der Story versteckt. Wer über etwas Allgemeinbildung verfügt, kann sogar in manchen Wandbildern Werke berühmter Maler wiederfinden und aus diesen Rückschlüsse auf die Lösung eines Rätsels ziehen. Auch durch aufmerksames Untersuchen der Schauplätze und intensive Befragungen anderweitiger Personen können sich wertvolle Hinweise ergeben.


Der 20jährige Karthik Bala entwickelt seit 1991 Synnergist: „Ich wollte ein Spiel machen, das gut durchdacht und nicht nur etwas für's Auge ist."



Der Cursor zeigt an, welche Gegenstände mitgenommen werden können und durch welche Ausgänge man einen Schauplatz verlassen kann.


**Thomas Borovskis** ■

Broken Sword

# Relikte der Templer




**Mit Broken Sword versucht sich Revolution Software dauerhaft im Spielegeschäft zu etablieren. Nach Lure of the Temptress und Beneath a Steel Sky scheint den Engländern jetzt der ganze große Wurf zu glücken.**

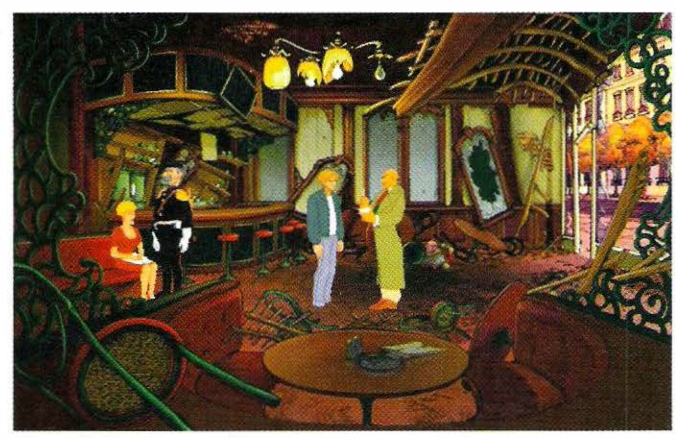
Revolution Software wurde 1991 von Charles Cecil gegründet. Die zu dieser Zeit noch recht kleine Spieleschmiede mauserte sich schnell zu einem großen Unternehmen, das heute mehr als 20 fest angestellte und zahlreiche freie Mitarbeiter beschäftigt. Diese rasend schnelle Expansion resultiert aus dem Erfolg der bislang veröffentlichten Spiele: das Erstlingswerk Lure of the Temptress führte 1992 auf Anhieb die englischen Gallup-Charts an, und Beneath a Steel Sky wurde 1994 von vielen nationalen und internationalen Spielemagazinen mit reichlich Lorbeeren ausgezeichnet.
Revolution Software hat eine eigene Art, Hintergrundgeschichten zu entwickeln. Wer eine Idee hat, hält sie in Form einer „Short Story" fest und zeigt diese dann seinen Kollegen. Schließlich wird - wie bei Broken Sword geschehen - ein Drehbuchautor der BBC zu Rate gezogen, um der Story den nötigen Feinschliff zu geben.

## Templerhatz

Sie schlüpfen in die Rolle von George Stobbard, eines in Paris gestrandeten Amerikaners. Als George eines Tages in einem idyllischen Straßencafé eine entspannende Tasse Kaffee trinken möchte, wird er Augenzeuge eines schrecklichen Mordanschlags. Ein elegant gekleiderter Gentleman betritt, mit einem Aktenkoffer unter dem Arm, das Bistro. Wenige Augenblicke später taucht ein zweitklassiger Mime auf, der als Clown kostümiert ist. Dieser dubiose Clown hetzt mit großen Schritten in das Bistro und flitzt genauso schnell - aber mit dem Aktenkoffer in der Hand - wieder heraus. George hat aber keine Zeit, weiter darüber nachzudenken, denn plötzlich erschüttert eine gewaltige Explosion die gesamte Straße - das Bistro ist zerstört, der namenlose Gentleman hinterhältig ermordet worden.
George macht sich sofort auf die Suche nach Hinweisen, die das Geheimnis des Clowns aufdecken können, und findet schließlich heraus, daß sich in dem Aktenkoffer uralte Manuskripte aus dem 14. Jahrhundert befinden müssen, eines der wenigen Relikte der Templer...
Die Hintergrundgeschichte wurde von Revolution Software genauestens recherchiert. Allerdings ist es nicht notwendig, dicke Geschichtswälzer zu



**In den Abwasserkanälen unter dem völlig verwüsteten Bistro findet George Stobbard erste Hinweise auf den geheimnisvollen Attentäter.**



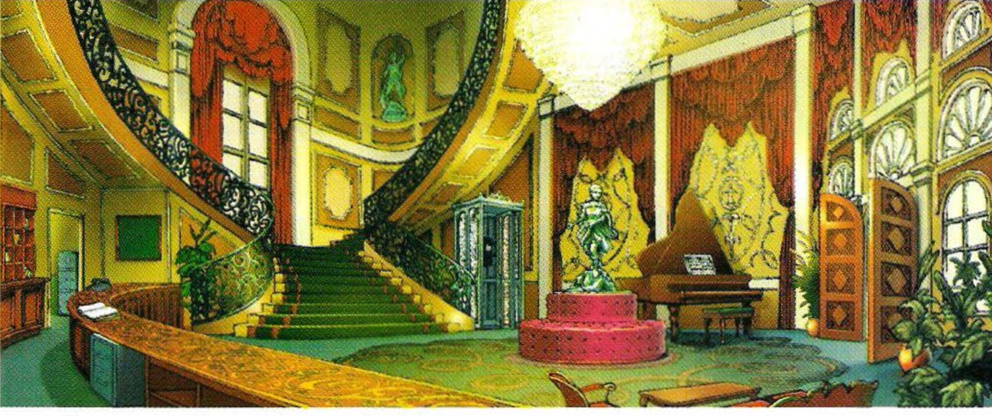
**Pat und Patterchon: der Kommissar und der zuständige Wachtmeister stellen zum größten Teil überflüssige Fragen.**

durchstöbern, um Broken Sword spielen zu können. Lediglich ein kleiner Hang für das Mittelalter wäre vorteilhaft... Beeindruckend ist die grafische Umsetzung und Ausgestaltung dieser phantastischen Geschichte. Alle Hintergrundgrafiken wurden handgezeichnet, dann gescant und manuell nachcoloriert. Durch diesen erheblichen Aufwand entsteht kein Bruch zwischen Hintergrundgrafik und Sprite, alles wirkt wie aus einem Guß und nicht wie einzelne Bestandteile. Für die Sprites, also die Personen und einige Gegenstände, wurden Aufträge an zwei freie Zeichentrickstudios in England und auf den Phillipinen vergeben, die bereits mit einigen Ausgaben von Tank Girl und Batman große Erfolge feiern konnten. Zusammengefügt wird dieses Puzzlespiel von einem übergeordneten Chefgrafiker, der zuvor für die Don Bluth Studios in London arbeitete (Feivel der Mauswanderer). Auch technisch läßt Revolution Software keine Zweifel aufkommen. Während andere Softwarefirmen bereits bei dem Versuch, unter VGA ein anständiges Parallax-Scrolling (Scrolling in verschiedenen Ebenen) auf die Beine zu stellen, nur auf Probleme stoßen, präsentiert Revolution Software nahezu ruckelfreies Parallax-Scrolling unter SVGA.
Auch die Animationen der verschiedenen Personen wurden möglichst realistisch gehalten. So wird ein Charakter immer kleiner, je weiter er sich vom jeweiligen Standpunkt entfernt.
In puncto Sound setzt Revolution Software auf die Erfahrung bekannter Musikstudios. Barrington Pheloung (Nostradamus, Truly Madly Deeply) komponierte recht melancholische und entspannende, manchmal aber auch dynamische Melodien, die zusammen einen exzellenten Soundtrack ergeben.
Auch die Soundeffekte wurden von einem professionellen Studio übernommen, das sich bereits mit Der Koch, der Dieb, seine Frau und ihr Liebhaber einen großen Namen machen konnte. Dazu Charles Cecil: „Für die musikalische Untermalung von Broken Sword haben wir Firmen engagiert, die zwar im Filmbusiness echte Größen darstellen, aber mit Computerspielen bislang wenig zu tun hatten. Für solche Firmen ist das Resultat, also das fertige Produkt, immer recht beeindruckend. Die meisten denken, Computerspiele drehen sich nur um Super Mario und Donkey Kong!"

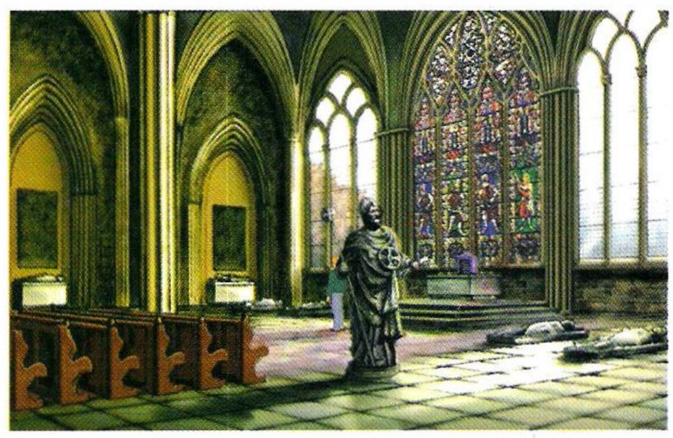
**„Ab einem bestimmten Punkt ist nicht mehr viel über die Templer überliefert, und man kann seine eigene Story weiterspinnen."**
**Charles Cecil**

Virgin, die das Spiel nicht nur hierzulande vertreiben werden, setzen aber noch einen drauf: die deutsche Version wird wieder mit aus Funk und Fernsehen bekannten Stimmen ausstaffiert. Wenn man sich Creature Shock (deutsche Stimme von Robert Redford) oder Shannara (deutsche Stimme von Sean Connery) in Erinnerung ruft, kann man auch hier wieder sensationelle Verpflichtungen erwarten. Erscheinen wird Broken Sword im Mai auf zwei CD-ROMs. Interessant für Freunde von Windows 95: eine entsprechend angepaßte Version wird zeitgleich mit der ansonsten identischen DOS-Variante auf den Markt kommen.

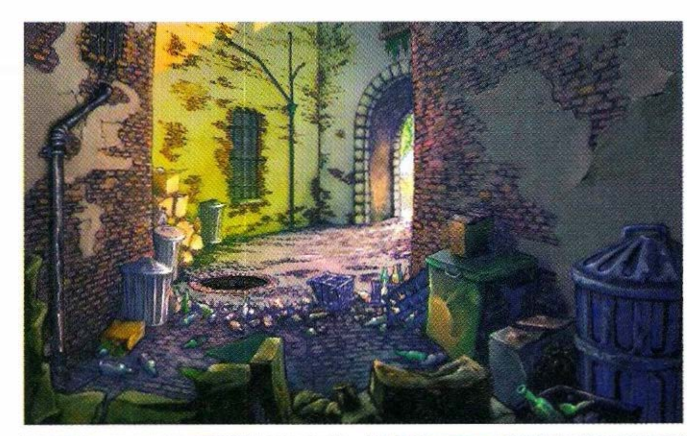
**Oliver Menne** ■

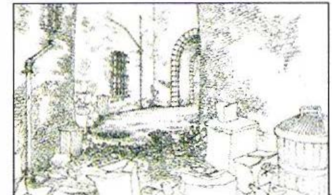


**Da es sich um ein „scrollendes Adventure" handelt, mußten alle Locations in ihrer gesamten Länge gezeichnet werden.**



**Ein gutes Beispiel für den immensen Detailreichtum, den Broken Sword bietet, sind die intensiv gefärbten Fenstermalereien in der Kirche.**







**Als erstes wurde der Hinterhof mit Bleistift gezeichnet, dann mit einem Bildverarbeitungsprogramm coloriert und schließlich für das eigentliche Spiel heruntergerechnet.**

## The Pandorra Directive

# Unheimliche Zeiten

**Ein ansehnliches Staraufgebot, Musik von Woodstock-Veteran Richie Havens und sechs verschiedene Handlungspfade bietet The Pandorra Directive, der Nachfolger von Under a Killing Moon.**



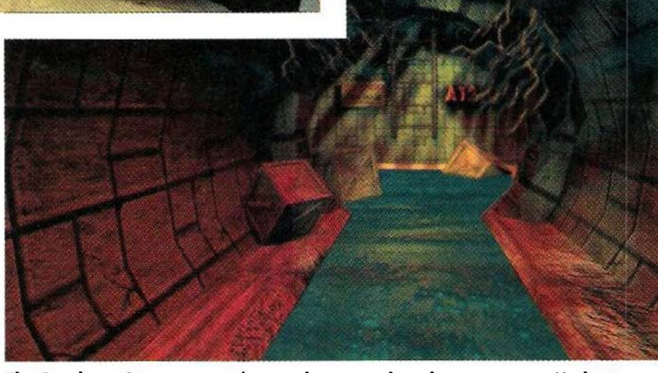
Da ist Tex Murphy wohl in ein Wespennest gestoßen: bevor der gesuchte Thomas Malloy nackte Fakten auf den Tisch legen kann, wird er erschossen.



Tex Murphy fackelt bei gemeinen Halunken nicht lange.



Einige Szenen spielen sogar im Dschungel Südamerikas.



The Pandorra Directive zeichnet sich - wie schon der Vorgänger Under a Killing Moon - durch exzellente und stimmungsvolle Grafiken aus.

April 2043. Tex Murphy, der letzte Detektiv der Erde, der sich für Humphrey Bogart hält, ist auf der Suche nach dem als vermißt geltenden Thomas Malloy. Schon bald nimmt er dessen Fährte auf und entdeckt, daß er nicht der einzige ist, der an Malloys Aufenthaltsort interessiert ist. Schnell stellt sich heraus, daß der ehemalige Wissenschaftler der einzige ist, der mit Sicherheit weiß, daß der legendäre UFO-Absturz in Roswell, New Mexico, keine billige Story war. Selbst der Bau von Superwaffen, die im dritten Weltkrieg Anwendung fanden, ist direkt auf die dort gefundenen Substanzen zurückzuführen.
Malloy war auf der immer noch bestehenden Militärbasis in Roswell als Linguist tätig und hatte die Aufgabe, die in dem Wrack gefundenen Hieroglyphen zu entziffern. Leider fällt Malloy einem Mordanschlag zum Opfer, bevor er die Geschichte zu Ende erzählen kann. Und das vor den Augen von Tex. Das wäre Sam Spade nie passiert!
Tex setzt seine Ermittlungen fort und findet heraus, daß Malloy kurz vor seiner Flucht eine Reihe von Paketen verschickt hat. Seine Aufgabe besteht nun darin, diese Pakete zu finden und zu öffnen. Jede Box enthält eine Computerkomponente, die zum „Pandorra Device" zusammengesetzt werden muß.

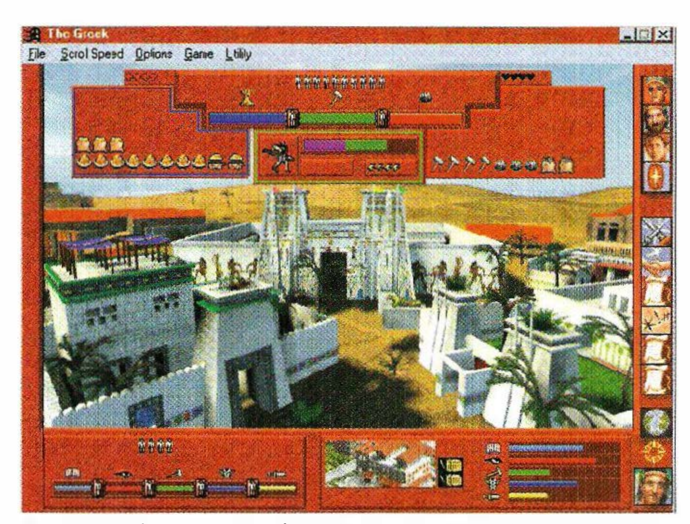
## Stars en masse

Die Liste der Schauspieler ist eigentlich recht ansehnlich. Barry Corbin (Ausgerechnet Alaska), Tanya Roberts (Im Angesicht des Todes) und Kevin McCarthy (Invasion der Körperfresser) unterstützen den Laiendarsteller und Spieldesigner Chris Jones auf seiner Odyssee. Das Spiel verfügt über zwei Spielstufen. Die erste mit ausführlichen Online-Hints und eine zweite für richtige Gamer. Drei Handlungspfade führen zu sechs verschiedenen Abschlüssen. Under a Killing Moon fand ebenso viele Liebhaber wie Hasser. Es steht jedoch fest, daß es - zusammen mit Wing Commander - den Begriff „interaktiver Film" neu definierte. Technisch gab es an dem Spiel nichts auszusetzen. Da sich The Pandorra Directive in dieser Hinsicht augenscheinlich nicht von seinem Vorgänger unterscheidet, darf sich jeder Fan auf ein neues Abenteuer mit Tex Murphy freuen. Für die Nicht-Ufologen unter den Lesern noch ein Wort zum „Roswell-Incident". Angeblich ist am 6. Juli 1947 in der Wüste Neu-Mexikos ein UFO abgestürzt.

## Roswell Incident

Das amerikanische Militär bestätigte dies zunächst, widerrief jedoch später dieses Statement und behauptete, es habe sich um einen Wetterballon gehandelt. Seitdem kursieren die tollsten Geschichten um dieses vermeintliche Fluggerät, darunter auch die kürzliche „Alien-Sezierung", die man sich nicht entblödete, weltweit im Fernsehen zu zeigen.

**Markus Krichel** ■




Die Innenansicht einer Stadt. Alle Funktionen werden kinderleicht über die rechte Iconleiste gesteuert. Wenige Mausklicks genügen.

## Rise and Rule of Ancient Empires

# Herrschsucht

**Auch Adventure-Experte Sierra heftet sich nun an die Fersen von Sid Meier. Netzwerkmodus und erstaunlich detaillierte Grafiken machen „Rise and Rule of Ancient Empires" allerdings zu einem der potentiellen Spitzenkandidaten im Kampf um den begehrten Titel „Bester Civilization-Clone".**

Inhaltsbeschreibungen für ein Welteroberungsspiel lesen sich alle wie das Handbuch für Sid Meiers Civilization. Auch Rise and Rule of Ancient Empires macht hier keine Ausnahme. Das Spiel beginnt im Jahre 5.000 vor Christus. Fünf Volksstämme machen sich daran, die Welt zu erobern. Zunächst muß die unmittelbare Umgebung erforscht und ein geeigneter Standort für die Hauptstadt gefunden werden. Militärische Einheiten verteidigen die neuen Ansiedlungen, und die Gelehrten machen sich daran, neue Technologien zu entwickeln. Rise and Rule macht sich erfrischenderweise gar nicht erst die Mühe, dem Spieler einzureden, er könne das Spiel auf friedliche Weise gewinnen. Das Ziel ist klar definiert: nur eine Zivilisation kann überleben!

### Netzwerkspiel inbegriffen

Im Gegensatz zu Civilization wurde bei Rise and Rule wesentlich größerer Wert auf den Bau und die Erhaltung der Städte gelegt. Arbeitskräfte müssen im richtigen Verhältnis zu Beamten und Militär delegiert werden. Neben dem ökonomischen Element verfügt das Spiel über einen ausgedehnten Diplomatie-Modus. Darüber hinaus kann Rise and Rule im Netzwerk gespielt werden.
Drei der fünf Völker stehen bereits fest: Römer, Griechen und Ägypter. Wahrscheinlich werden die verbleibenden beiden im süd- und mittelamerikanischen Raum angesiedelt sein. Baustil und militärische Ausrüstung sind den tatsächlichen Gepflogenheiten dieser Zivilisationen angepaßt.
Die ersten Bilder lassen einiges erhoffen. SVGA-Grafiken sind für ein Strategiespiel selbst heute noch keine Selbstverständlichkeit, und Sierra liefert unglaublich detaillierte, gerenderte Abbildungen. Für den im Verlauf dieses Jahres erwarteten Frontalangriff auf dieses Genre zeichnet sich Rise and Rule als früher Favorit ab.

### Frühling oder Sommer

Über das geplante Veröffentlichungsdatum für Rise and Rule of Ancient Empires bestehen noch Zweifel. Eine Quelle bei Sierra nennt März als Release Date, eine andere hingegen besteht auf Sommer 96.




Die Militäreinheiten erforschen die nähere Umgebung. Wenn sie sich treffen, kommt es wie bei Civilization zu einer Auseinandersetzung.

Ein perfektes Beispiel für die Detailtreue ist diese Innenansicht eines ägyptischen Tempels.



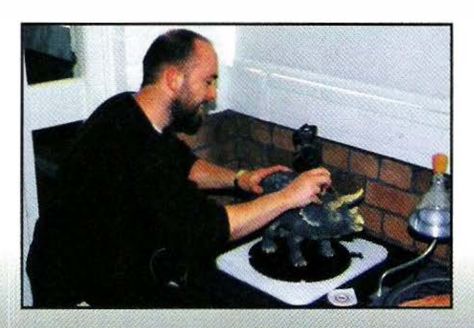
Die gerenderten Zwischensequenzen hinterlassen einen hervorragenden Eindruck.

**In der Redaktion löste die Erwähnung des Labels „Synthetic Dimensions" erst einmal andächtiges Stirnrunzeln aus. Als wir aber erfuhren, daß dieses Team in den letzten zehn Jahren Titel wie Attics bzw. Sir-Techs Druidenzirkel, Rapid Assault und Dutzende von Klassikern wie Gauntlet produziert hat, gab es kein Halten mehr: Wir besuchten das Team in Birmingham und brachten neben exklusivem Bildmaterial eine voll spielbare Preview-Version des Mega-Adventures Chronicles of the Sword mit, das bereits im April für PC und PlayStation erscheinen wird.**



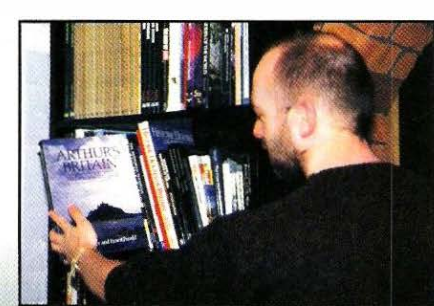

# Ritterschlag

Chronicles of the Sword, die Nummer 22 in der langen Release-Liste von Synthetic Dimensions, ist das bislang aufwendigste Projekt der renommierten Mannschaft. Die knapp 20 Mann starke Truppe, die ein komplettes Stockwerk in einem herrlich restaurierten viktorianischen Gebäude für sich beansprucht, gilt als eine der letzten „kleinen" Bastionen, die noch nicht von Global Playern wie Electronic Arts, Virgin oder Sierra geschluckt wurden. Deshalb können Kevin Bulmer und Catherine Copestake, die beiden Firmengründer, weitgehend selbst entscheiden, was sie für wen machen - und das waren bislang nur erste Adressen wie U.S. Gold, Gremlin, Activision, SSI, Millennium, CORE Design, Virgin, Ocean, Sir-Tech und seit neuestem Sony Interactive. Während bei Druid (alias Der Druidenzirkel) noch das komplette Konzept von Sir-Tech vorgegeben wurde, stammt diesmal alles, aber auch wirklich alles - Story, Puzzles, Grafik, Musik, Interface - von den SD-Programmierern. Chronicles of the Sword basiert auf den Schwänken um König Arthur und die Ritter der Tafelrunde, erweitert die Story aber um einige neue Ideen. Dreh- und Angelpunkt der Handlung ist ein mysteriöser Mord an einem Priester, was am Hof des Königs eine regelrechte Panik auslöst. Sir Gwain, ältester Sohn von King Lot of Orkney, wird deshalb von Arthur persönlich mit der Aufklärung des Falles beauftragt, der nun auf der Suche nach Indizien zunächst das riesige Anwesen unter die Lupe nehmen muß. Nach Einlegen von CD-ROM Nummer 2 gelangt er auf eine gespenstische Insel und kommt dort dem Geheimnis der teuflischen Königin Morgana auf die Spur.

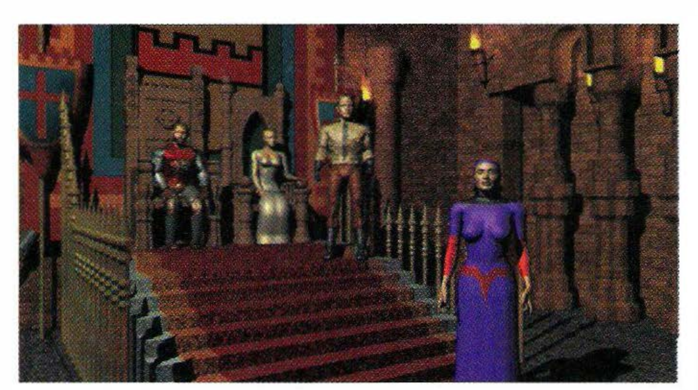




Kevin Bulmer demonstriert, wie einzelne Objekte (hier ein Kunststoff-Dino) mit Hilfe einer entsprechenden Anlage digitalisiert wurden. Mit 3D Studio wird die Figur zum Leben erweckt und animiert. Die batteriebetriebene, blutüberströmte Hand, die es überall als Scherzartikel zu kaufen gibt, ist im Intro in Großaufnahme zu sehen, als sie nach einem gezielten Schwerthieb durch die Gegend saust.




Vor dem Ausarbeiten der Story mußten die Designer erst einmal „Grundlagen-Forschung" betreiben und Dutzende von Büchern über die Ära König Arthurs durchackern.



**Gerenderte Grafiken in SVGA-Qualität bilden die Kulisse für das mittelalterliche Ambiente von Chronicles of the Sword (links). An den Effekten der Cut-Scenes sieht man deutlich, wie perfekt die Möglichkeiten von 3D Studio und Silicon Graphics-Rechnern genutzt wurden (unten).**

Rein optisch erinnert das Adventure an den Druidenzirkel: Nicht nur die 120 Locations in und um Camelot, sondern auch alle auftretenden Gestalten wurden vollständig im 24 Bit-Format (True Colour = ca. 16,7 Millionen Farben) auf den siebzehn 120 MHz-Pentiums gerendert und anschließend auf 256 Farben bei 640 x 480 Pixeln heruntergerechnet. Qualitativ haben die Grafiker nochmal eins draufgelegt: Phantastische Effekte (z. B. Lichtreflexe im Wasser), spektakulär ausgeleuchtete Dungeons und naturgetreue Animationen schaffen eine außergewöhnliche Atmosphäre. Dazu tragen auch der kinoreife Soundtrack und die Verpflichtung erfahrener Synchronsprecher bei. Dank der gut getarnten Oberfläche wird der Eindruck eines Spielfilms nicht durch Inventory oder Icons gestört. Der Cursor meldet durch Farbwechsel interessante und ggf. mitnehmbare Gegenstände; begehbare Ausgänge, ansprechbare Personen und zu öffnende Türen werden durch ein entsprechendes Icon automatisch angezeigt. Im Inventory können alle 80 Utensilien von allen Seiten betrachtet werden. Für die Multiple Choice-Interviews hat SD ein spezielles System entwickelt, bei dem man nicht mit Standard Antworten abgespeist wird. Spricht man beispielsweise einen Wachposten mehrmals an, kann es durchaus passieren, daß dieser allmählich patzig reagiert und schließlich handgreiflich wird. Tests haben eine durchschnittliche Spieldauer von 40 bis 50 Stunden ergeben. Dahinter steckt Kalkül: Nach eigenem Bekunden von Chef-Animator Kevin Bulmer (Lieblings-Spiel: Secret of Monkey Island) orientierten sich die Designer merklich an den Puzzles der LucasArts-Adventures, um sowohl Einsteigern als auch Fortgeschrittenen eine Herausforderung zu bieten. Wie gut dieses kühne Ansinnen geglückt ist, lesen Sie im ausführlichen Testbericht in der PC Games 5/96.



**Die Hauptdarsteller des Adventures (u. a. Merlin, Morgana, Lancelot) entstammen zum größten Teil der berühmten Arthus-Sage.**

**Petra Maueröder** ■

## Virtua Fighter

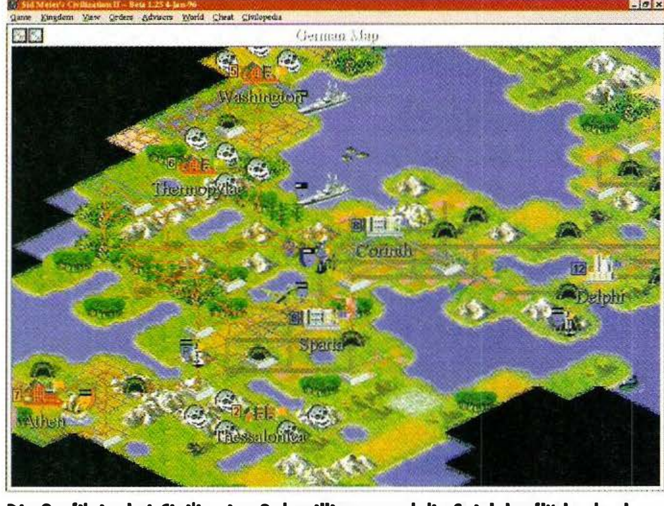
Beim rollenspiel-ähnlichen Duell mit Skeletten, Drachen, Riesen-Schlangen und anderen Fantasy-Gestalten wird von der dritten Person in die Ich-Perspektive umgeschaltet. Mit gut getimten Mausklicks kontrolliert man die Handhabung des Schwerts, blockt ab oder stößt zu. Im Gegensatz zu den meisten klassischen Adventures ist es aufgrund dieser Action-Komponente durchaus möglich, im Verlauf eines Abenteurer-Lebens zu „sterben".



## Civilization 2

# War Games

**In Ausgabe 1/96 konnten wir Ihnen bereits einige Bilder vom Civilization-Nachfolgespiel präsentieren. Inzwischen ist die Arbeit von Sid Meiers Programmierteam so weit fortgeschritten, daß der PC Games eine spielbare Beta-Version zur Verfügung gestellt wurde. Die ersten Eindrücke, die Civilization 2 bei uns hinterließen, haben wir für Sie in diesem kurzen Appetitmacher zusammengefaßt.**

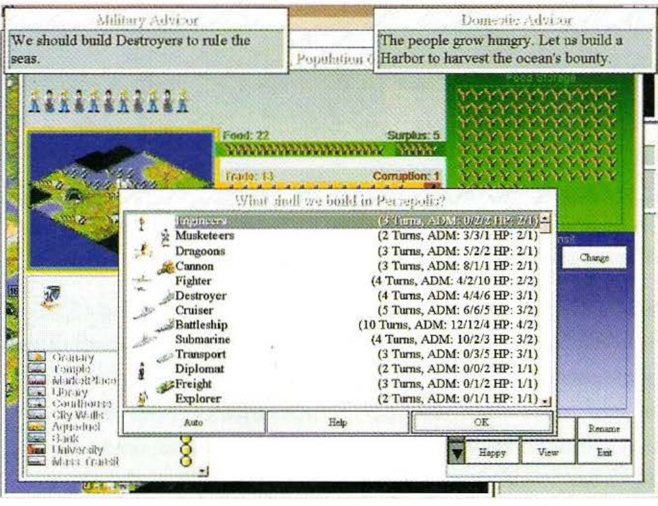



**Die Grafik ist bei Civilization 2 detaillierter und die Spieloberfläche durch die verschiedenen Zoomfunktionen auch übersichtlicher.**

Bis zum Jahreswechsel trug das Spiel noch den Arbeitstitel Civilization 2000 - inzwischen konnte sich Sid Meier aber doch mit der Versionsnummer anfreunden. So weit hergeholt war die Zahl „2000" trotzdem nicht, denn genau wie SimCity 2000 ist das neue Civilization lediglich eine Weiterentwicklung einer bewährten Spielidee. Weil Civilization zu den zehn meistverkauften Spielen der Welt gehört, waren allzu viele Änderungen der Grundidee auch gar nicht nötig - man mußte lediglich die Briefsendungen und Verbesserungsvorschläge der vielen Fans auswerten und in das alte Spiel integrieren. Bei der spielbaren Version, die von MicroProse Anfang Februar erstmals außer Haus gegeben wurde, überraschte uns gerade deshalb die verblüffende Ähnlichkeit zum Ur-Civilization. Was sich geändert hat, spielt sich größtenteils auf der Oberfläche ab. Statt der Vogelperspektive kommt jetzt eine (gewöhnungsbedürftige) isometrische Schrägansicht zum Einsatz. Die Städte, die sich der Spieler im Laufe der Jahrhunderte aufbaut, präsentieren sich in schöner Render-Grafik, und die gesampelten Soundeffekte dringen in Stereo-Qualität aus den Lautsprechern. Unterhalb der SVGA-Oberfläche sind die Änderungen nicht ganz so drastisch - am auffälligsten ist wahrscheinlich noch der Lebensenergie-Balken, der neuerdings neben jeder Einheit angezeigt wird. Damit wollten die Programmierer den Hauptkritikpunkt vieler Spieler eliminieren, die das Kampfsystem (berechtigterweise) zu unfair fanden. Prallt eine Einheit einer stark unterentwickelten Zivilisation (z. B. Schwertkämpfer) auf eine Panzertruppe einer sehr fortschrittlichen, so kommt es jetzt praktisch nicht mehr vor, daß die hoffnungslos unterlegene Einheit die stärkere mit Leichtigkeit vom Bildschirm fegt. Da die Panzereinheit im Kampf aber einen Teil ihrer "Lebensenergie" verliert, bleibt dem Schwächeren immerhin noch die Chance, den Gegner in mehreren Angriffen durch zahlenmäßige Überlegenheit zu besiegen.



**Die isometrische Darstellung sorgt für neue Aspekte, ist aber anfangs sehr gewöhnungsbedürfti (links).**




**Auf die Ratschläge des Computers zur Produktion sollte man sich nicht unbedingt verlassen.**

**Die Anzahl der möglichen Forschungsziele wurde stark erhöht, so hat man auch im dritten Jahrtausend noch einiges zu tun.**

### Ganz der Alte...

Alle Änderungen wurden so gut in die bewährte Civ-Benutzeroberfläche eingebettet, daß ein erfahrener Spieler keinen einzigen Blick ins Handbuch werfen muß, um sich in dem Programm zurechtzufinden. Auch beim Nachschlagen bestimmter Technologien ist das gedruckte Handbuch nicht mehr nötig - die interaktive Civilopädie im Windows-Hilfe-Stil erklärt die Zusammenhän-

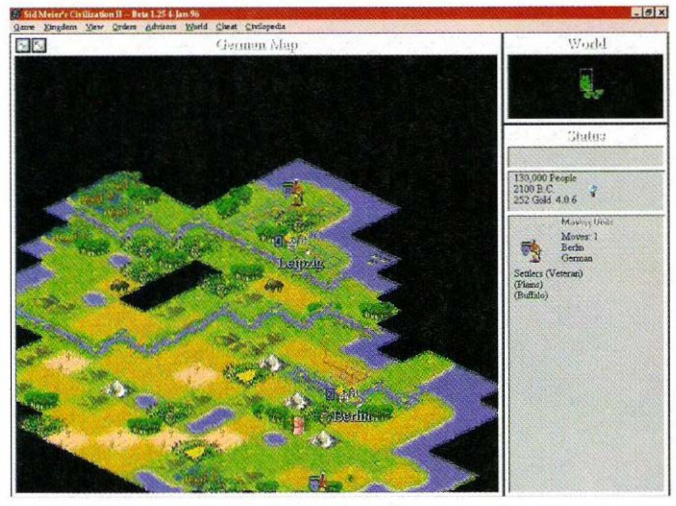
## Upgrade - das ist neu!

**Die Veränderungen gegenüber Civilization auf einen Blick:**

- Für erfahrene Civilization-Spieler gibt es einen neuen „Divinity"-Schwierigkeitsgrad als besondere Herausforderung.
- Vorgefertigte Szenarien, wie das Römische Imperium, Alexander der Große oder der Zweite Weltkrieg, machen das Nachspielen geschichtlicher Ereignisse möglich.
- Die interaktive Multimedia-Civilopädie enthält alle wichtigen Handbuchinformationen mit zahlreichen Querverknüpfungen.
- Zahlreiche neue Technologien, wie Amphibien-Fahrzeugbau, Seekampf-Taktiken und neue Theologien fügen sich in die bisherigen Zivilisationsfortschritte ein.
- Neue Stadtgebäude, wie Supermärkte, Stadtautobahnen, Flugplätze oder Kanalsysteme fördern die Produktivität und halten die Bewohner bei Laune.
- Es können einige neue Weltwunder entdeckt werden: Leonardos Werkstatt, Sun Tzus Kriegsakademie und die Freiheitsstatue sind nur einige Beispiele.
- Um den Kampf abwechslungsreicher zu gestalten, wurden weitere Armee-Einheiten eingeführt: Fallschirmspringer, Elefantenreiter, Cruise Missiles, AEGIS-Kreuzer, Tarnkappenbomber und weitere.
- Die Anzahl der Völker wurde um Kelten, Japaner, Wikinger, Spanier, Perser, Karthager und Sioux erweitert.
- Ein Map-Editor ermöglicht es dem Spieler, eigene Welten zu gestalten.

ge zwischen den einzelnen Erfindungen und Bauwerken durch übersichtliche Baumdiagramme. Alle weiteren Änderungen, die wir bis jetzt ausmachen konnten, finden Sie als Zusammenfassung im nebenstehenden Kasten.
Noch ein Wort zum Thema Mindestanforderung: daß ein 286er nicht mehr genügt, um die SuperVGA-Grafik von Civ2 genießen zu können, dürfte klar sein - zumal das Programm ausschließlich für Windows 3.1 und Windows 95 konzipiert wurde. Ein Pentium 100 muß es aber auch nicht sein: Ab einem 486er mit 4 MB RAM, einem Double Speed-CD-ROM-Laufwerk und einer „kleineren" SVGA-Karte können Sie Ihre Einheiten in annehmbarer Geschwindigkeit über die Karte ziehen.

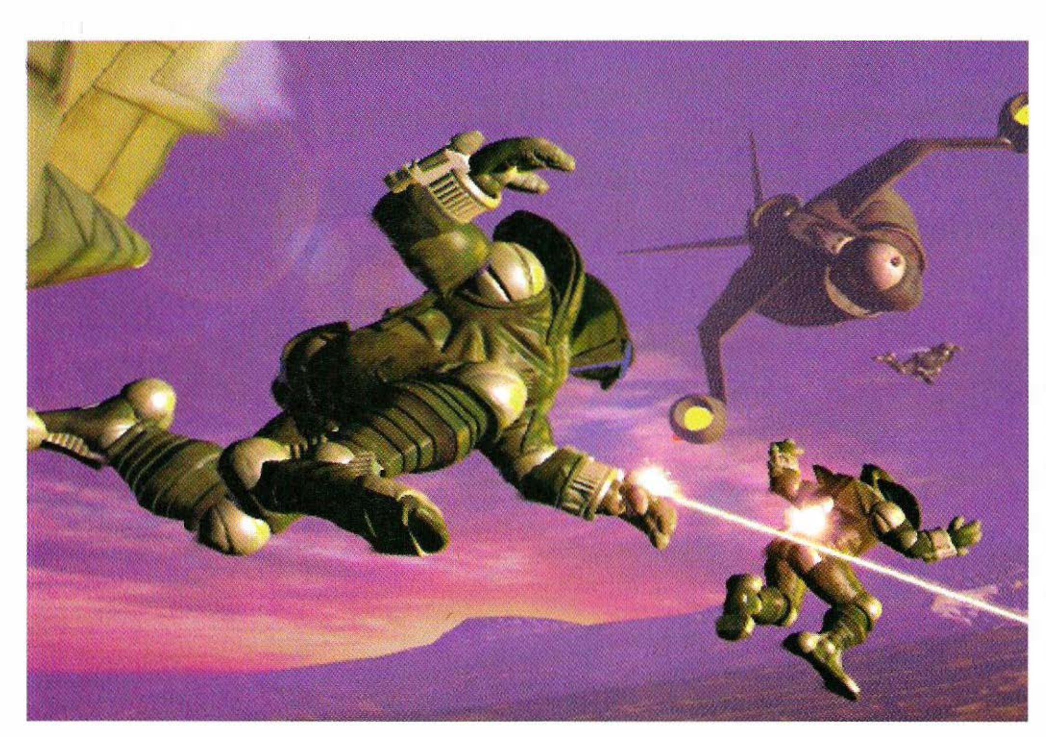
**Thomas Borovskis** ■




**Die erste Siedlung sollte unbedingt in einem feuchten und fruchtbaren Gebiet stehen, sonst wird man schnell von konkurrierenden Völkern überrollt.**

## Terra Nova: Strike Force Centauri

# Sonderkommando

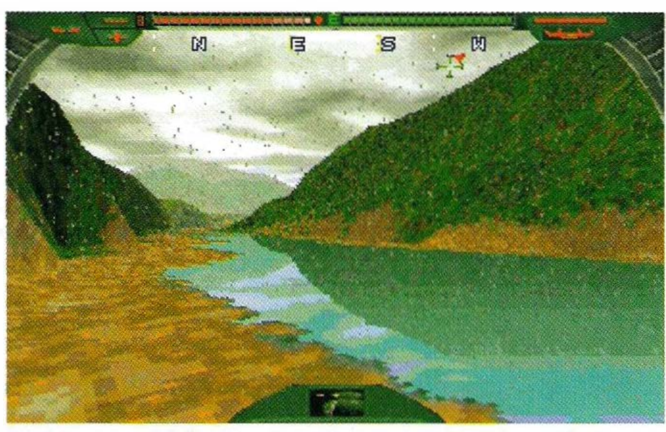


**Looking Glass hat nach Flight Unlimited gleich den nächsten Referenztitel in der Hinterhand. Terra Nova verspricht einzigartiges Gameplay, gepaart mit einer revolutionären Grafiktechnik.**

Wir befinden uns mitten im Unabhängigkeitskrieg zwischen den Kolonisten des Systems Centauri und der monolithischen Hegemony. Hundsgemeine Raumpiraten nutzen den geschwächten Zustand zahlreicher Planeten eiskalt aus und führen gnadenlose Raubzüge. Angst und Schrecken macht sich unter der Bevölkerung breit, das Wirtschaftssystem ist geschwächt. Es gibt nur eine Hoffnung: die Elitetruppe „Strike Force Centauri", die kurzerhand vom obersten Rat gegründet wurde, muß einer voller Erfolg werden. Sie schlüpfen in die Rolle von Nikola ap Io. Er ist ein hervorragender Krieger und Stratege, so daß er für die Aufgabe des Anführers wie geschaffen scheint. Denn: der primäre Auftrag besteht zwar darin, den Piratenring zu zerschlagen, jedoch muß dazu erst einmal die „Strike Force Centauri" in geordnete Bahnen gelenkt werden. Jedes Mitglied besitzt einen eigenen, willensstarken Charakter, und so kommt es häufig zu kleineren Konfrontationen, die unbedingt geschlichtet werden müssen, um die Parade-Einzelkämpfer zu einem schlagkräftigen Team zusammenzuschweißen.
Auf dem Schlachtfeld ist allerdings nur der Kampf interessant - und da ist die „Strike Force Centauri" jedem Gegner ebenbürtig. Nikola leitet die Missionen aus einem unglaublichen Stück Technik heraus - aus der mechanischen Kampfrüstung. Diese Rüstung ist ein energiebetriebenes Außenskelett, das die Aktionen des Trägers um den Faktor 10 bis 15 verstärkt. Sie kann individuell mit Projektil- und Strahlenwaffen und einem Spezialgurt (MediKit, Sprengsätze) ausgestattet werden, um sie dem jeweiligen Einsatzort optimal anzupassen. Mit Hilfe der integrierten Kommunikationsfunktion können Sie in Kontakt mit anderen Gruppenmitgliedern treten, und die stufenlos zoombare Übersichtskarte vermittelt einen groben Eindruck über das nähere Umfeld.

## Die Ausrüstung

Wer jetzt aber glaubt, mit einer der drei verfügbaren Power-Rüstungen (Späher, Standard, Schwer) lustig zwischen Piraten herumspringen zu können, täuscht sich gewaltig! Auch die Piraten verfügen über diese futuristischen Kampfanzüge, so daß in Bezug auf die Ausstattung eine Patt-Situation besteht. Sie können lediglich einen Vorteil herausarbeiten, indem Sie lernen, besser und gerissener mit Ihrer „zweiten Haut" umzugehen.
So ist es zum Beispiel möglich, den eingebauten Jet-Pack zur Erkundung der Gegend zu nutzen. Ein Knopfdruck genügt, und schon schwingt sich Nikola für einige Sekunden in die Lüfte. Das gilt allerdings nur für einige Planeten, denn Looking Glass hat lokale Gegebenheiten (Gravitation) genausowenig vergessen wie verschiedene Wetterlagen (Regen, Schnee).



**Mit der neu entwickelten TerraScape-Engine ist Looking Glass in der Lage, extrem realistische Landschaften und Umgebungen zu schaffen.**



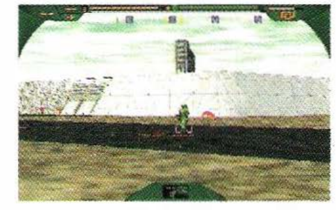
**Obwohl die Auflösung ein wenig höher sein könnte, ist Terra Nova aus grafischer Sicht ein Feuerwerk. Die Explosionen sind besonders beeindruckend.**

## Strategie

Das Spiel erweist sich als eine Mischung aus System Shock und Jagged Alliance. Ohne die Hilfe der anderen Einzelkämpfer haben Sie in den meisten Missionen nicht den Hauch einer Chance. Deshalb müssen Sie gezielt Aufträge verteilen. Mit Hilfe eines ausgefeilten Kommunikationssystems können Sie in Sekundenschnelle allgemeine („Gehe aggressiv vor") und konkrete („Greifen Sie mein Ziel an") Befehle erteilen. Wenn Sie also auf einem Planeten landen - Sie werden unsanft aus dem Raumschiff geworfen - sollten Sie zunächst das primäre Ziel unter die Lupe nehmen. Hier besteht kein Grund zur Hektik, denn das Visier des Kampfanzugs verfügt über ein zoombares Objektiv - selbst weit entfernte Objekte und Personen lassen sich so klar und deutlich erkennen. Danach sollten Sie sich einen Schlachtplan überlegen und Ihre Untergebenen an strategisch wichtigen Punkten plazieren. Dazu klicken Sie einfach den gewünschten Zielpunkt an und erteilen das Kommando „Gehen Sie zum Way Point" - Ihr Kollege wird sich umgehend auf den Weg machen. Nun müssen Sie nur noch warten, bis sich ein geeigneter Augenblick ergibt. Doch vergessen Sie eines nicht: der



**Bei undurchsichtigen Gebieten muß sorgfältig geplant werden.**



**Halt! Nicht schießen! Hier handelt es sich um einen Mitstreiter.**

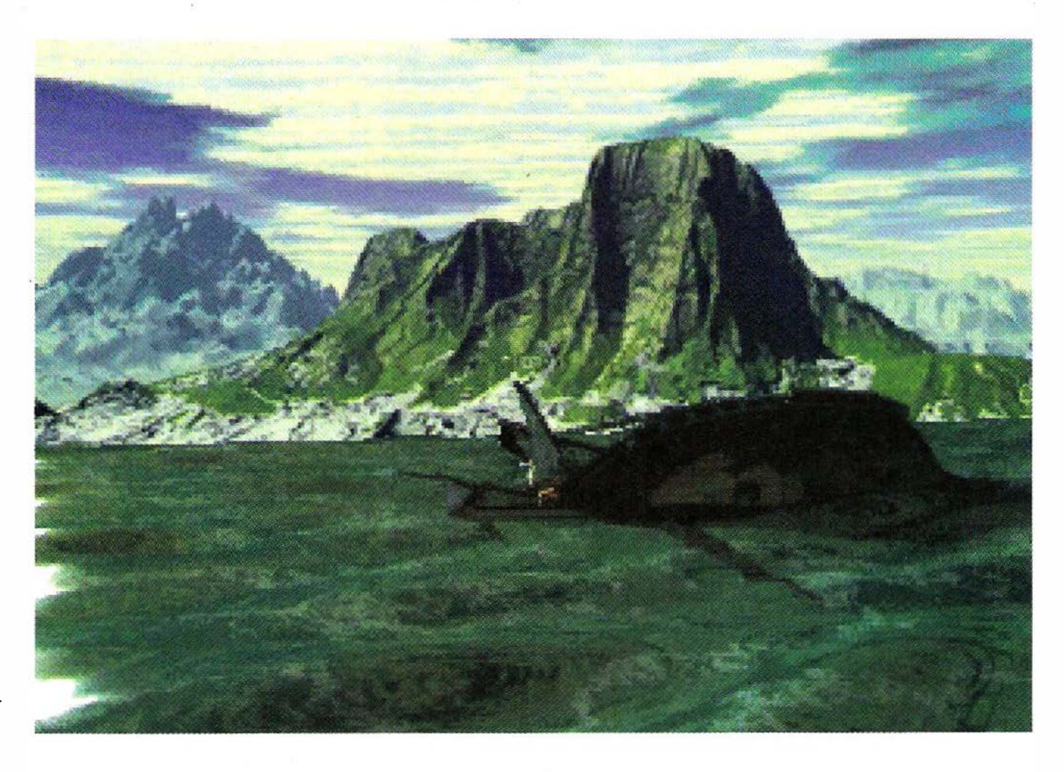
Gegner hat oft gemeine Überraschungen in der Hinterhand, die die gesamte Strategie über den Haufen werfen können. Grafisch ist Terra Nova ein kleines Kunstwerk, obwohl als maximale Auflösung lediglich 320x400 Bildpunkte zur Verfügung stehen. Die von Looking Glass entwickelte TerraScaping-Technologie verschafft Terra Nova unglaublich realistische, strukturierte Welten. Der atmosphärische Storymodus wird durch hervorragende Videosequenzen unterstützt - vor Wing Commander 4 muß sich Terra Nova in diesem Punkt nicht fürchten. Gute Schauspieler und eine ansprechende Synchronisation runden den positiven Gesamteindruck ab.

**Oliver Menne** ■

## Die Siedler 2: Veni, vidi, vici

# Volksbegehren

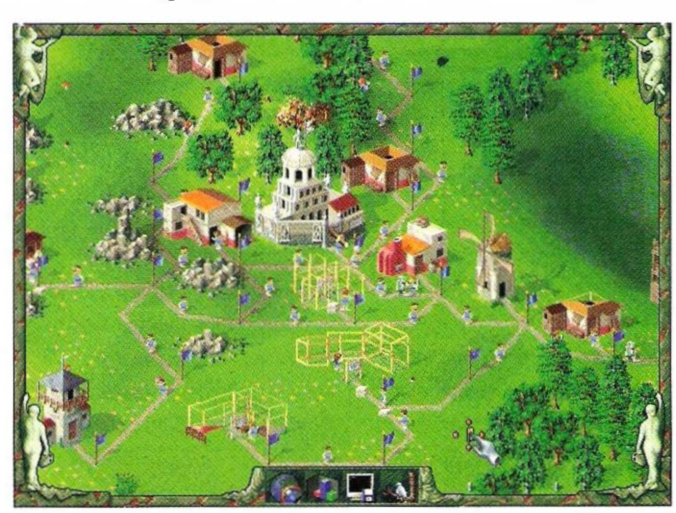
**Gewitzte Leser schließen messerscharf aus der Ziffer hinter dem Titel: Holla, da bringt doch die Fortsetzung eines überaus populären Spiels auf den Markt! Und in der Tat: Ursprünglich infiltrierte Blue Byte die Messeberichte der einschlägigen Fachmagazine mit dem Arbeitstitel „Die Römer".**



Aufgrund des hohen Bekanntheitsgrads des Vorgängers wurde daraus „Die Siedler 2" mit dem Zusatz „Veni Vidi Vici" - und Mitte Februar konnte bereits das erste Kapitel angespielt werden.
Am Grundkonzept des Bestsellers, der monatelang vorderste Plätze der Floppy-Charts belegte, hat die zum Teil neu besetzte Entwickler-Crew klugerweise nichts geändert: Sie kontrollieren ein munteres Völkchen, das nach einem Schiffbruch an den Strand einer Insel gespült wird. Auf daß die Bevölkerung wachse und gedeihe, muß nun eine komplette Infrastruktur aufgezogen werden. Förstereien, Bäckereien, Sägewerke, Fischerhäuschen, Windmühlen, Bergwerke, Schmieden, Ställe, Kasernen, Steinmetz-Häuschen und zwanzig weitere Einheiten werden über die isometrisch dargestellte Landschaft verteilt. Ein ausgeklügeltes Wegenetz sorgt für kurze Transportzeiten zwischen den einzelnen Stationen; beispielsweise empfiehlt es sich, einen Schweinestall in unmittelbarer Nähe von Bauernhöfen (liefert Getreide) und Schlachtereien zu bauen. Eine echte Neuerung sind die drei gegnerischen Nationen (Wikinger, Nubier, Asiaten), die jeweils einen eigenen Baustil haben und um jeden Zentimeter Boden ringen. Per Schiff brechen Ihre Leute zu neuen Ufern auf, besetzen andere Inseln und schicken Soldaten zu den Wachposten an der Grenze.

### Ooooh, sind die niedlich...

Grundsätzlich tendiert das Spiel nun deutlich in Richtung Theme Park, d. h. noch mehr spielerischer Tiefgang und noch mehr graphische Bonbons als ohnehin schon zuvor vorhanden waren. Bemerkenswert: Vier SVGA-Auflösungen (von 640 x 480 bis hin zu sagenhaften 1.280 x 1.024 Bildpunkten) bieten für jede CPU und jede Bildschirmgröße die optimale Performance und gewährleisten den nötigen Überblick. Eindeutig zugelegt haben die Siedler im Bereich Grafik: Gouraud Shading und Texture Mapping lassen die Hügel, Wüsten, Moore, Wälder und Wiesen plastischer denn je wirken. Die Figuren sind mit einer fast schon verschwenderischen Detailfülle animiert: Wenn es nichts zu tun gibt, hören sie Walkman, üben sich im Seilhüpfen oder lassen Kaugummiblasen detonieren. Hinzu kommen jede Menge „Non-Player-Characters" wie Hasen, Enten, Bären oder Hirsche, die natürlich von den Waidmännern erlegt werden können. Mal ganz abgesehen von den spielerischen Qualitäten, die in der Preview-Version bereits aufblitzten, ist die



**Wie bei Die Siedler 1 konstruieren die Maurer zunächst ein Holzgerüst. Nach und nach nimmt das endgültige Gebäude Gestalt an.**



**Die Afrikaner bauen erstaunlich stabile Strohhütten und beeindruckende Tempel-Anlagen, während die Anlagen der Japaner an den verspielten Türmchen und charakteristischen Giebeln erkennbar sind.**

Grafik der eigentliche Clou des Spiels: Ungemein putzig und technisch auf allerhöchstem Niveau. Als weitere Stärken gelten der Zwei-Spieler-Modus via Splitscreen und die überarbeitete Benutzeroberfläche im Windows-Look.

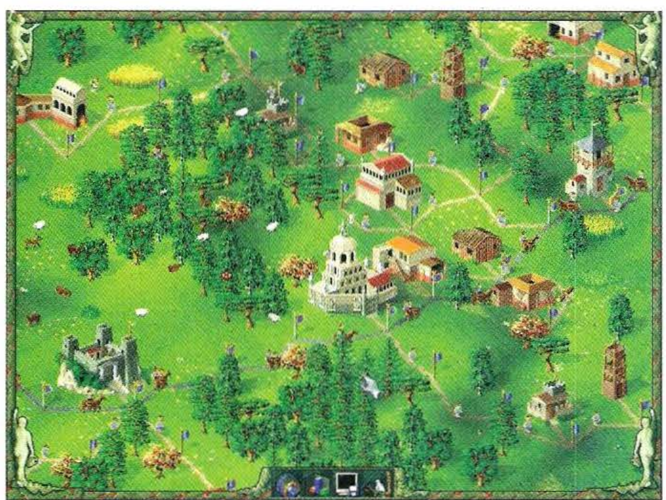
## Schutzgebiet

Trotz aller Verbesserungen sind Die Siedler an sich ganz die alten geblieben: Die Wirtschaftssimulation lebt vom SimCity-Effekt und erhält ihren Reiz u. a. dadurch, daß sich jede noch so kleine Aktion des bis zu 65.000 Mann starken Volkes nachvollziehen läßt. Was man allerdings nicht erwarten darf, ist ein Echtzeitstrategiespiel im Stil von WarCraft 2 oder Command & Conquer. Dazu liegt der Schwerpunkt zu sehr auf dem Ausbau der Wirtschaft; Kämpfe spielen wegen neuer Einheiten (u. a. stationäre Katapulte) zwar eine etwas größere Rolle, dienen in erster Linie aber zur Verteidigung des eigenen Staatsgebietes und weniger als Grundlage für großangelegte Offensiven. Die Einführung dieser Komponenten geht letztlich auf Anregungen vieler Siedler 1-Spieler zurück, die sich eine stärkere Berücksichtigung militärischer Aspekte gewünscht hatten.

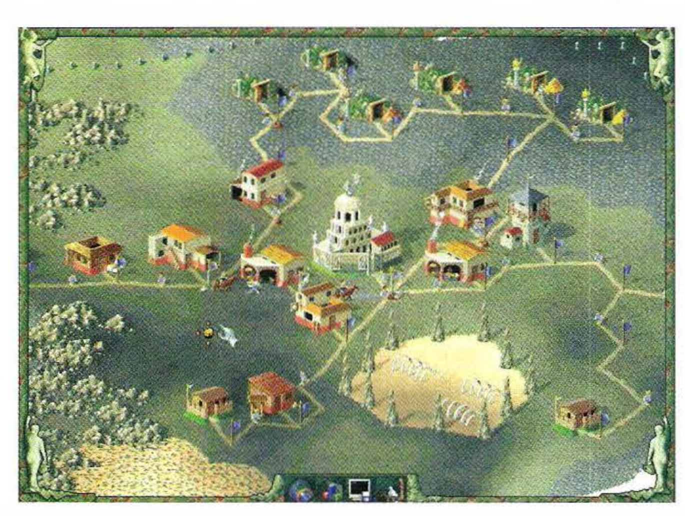
Ab 19. April 1996 wird es Die Siedler 2 im Fachhandel zu kaufen geben; ob sich das lohnt, wissen PC Games-Leser schon zwei Wochen vorher. Denn der Review in der nächsten Ausgabe wird klipp und klar Aufschluß über die positiven und weniger positiven Aspekte des Programms geben. Wenn die zehn Kapitel und die Gegner-Intelligenz in etwa das halten, was die exzellente Grafik-Engine verspricht, dann können sich die Freunde strategiebetonter Wirtschaftssimulationen auf ein Juwel in diesem Genre freuen.

**Petra Maueröder** ■





**Wildwechsel: In Wald und Flur kreucht's und fleucht's, daß es eine wahre Freude ist. Bären, Rehe, Schafe und Hasen toben durch's Gehölz.**



**Mit etwas Glück bekommt man auch die Höhlenwelten zu Gesicht, die zwischen den zehn Missionen versteckt wurden.**

## Normality und Realms of the Haunting

# 3D-Mania

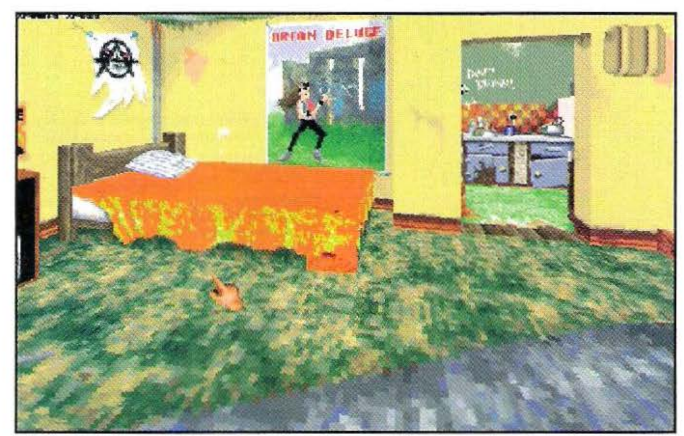
**Mittendrin statt nur dabei - diese Aussage können Sie bei Normality wörtlich nehmen. In dem neuen Grafikadventure aus englischer Produktion werden zwei Genres, die auf den ersten Blick überhaupt nicht zueinander passen wollen, in einer interessanten Mixtur vereinigt. Das erste „echte" PC-Adventure mit der 3D-Grafik eines Actionspiels feiert noch im Mai Premiere.**

Der Held von Normality ist Kent, ein cooler Typ mit punkiger Frisur und einer Bude, die auch die liberalste Mutter zum Kreischen bringen würde. Leider lebt Kent nicht im Köln der Neunziger Jahre, sondern in Neutropolis, einem totalitär regierten Überwachungsstaat irgendwann in der Zukunft. Der Norm-Polizei von Neutropolis, die darüber wacht, daß keiner aus der Reihe tanzt, ist ein Individualist wie Kent natürlich ein Dorn im Auge. Als er eines Tages auf offener Straße verhaftet wird, einfach nur deswegen, weil er bei viel zu guter Laune war, platzt ihm der Kragen: diesem Staat will er sich keinen Tag länger unterordnen. Obwohl sich das Spiel durch Comicgrafik und schrägen Humor auszeichnet, trägt die Handlung durchaus ernste Züge. Die Designer bei Gremlin gehen sogar so weit, daß sie das Adventure als Kreuzung von George Orwells „1984" und Terry Gilliams „Brazil" bezeichnen. Ganz so schwer ist der Stoff allerdings auch wieder nicht, dafür sorgt allein schon der junge Kent, der für alles und jeden einen bissigen Kommentar à la Beavis und Butthead auf Lager hat. Der Spieler beginnt das Abenteuer in Kents Wohnung, wo er für einige Tage von der Norm-Polizei „unter Bewachung" gestellt wurde. Nachdem man sich in der Bude etwas genauer umgesehen hat, bleibt dem Spieler nur eine Wahl: diese Müllkippe muß er so schnell wie möglich verlassen. Kent muß unbedingt Gleichgesinnte finden, die zusammen mit ihm etwas gegen den Big Brother tun wollen. Wie aber soll er an dem Bullen vorbeikommen, der vor der Tür über seinen Hausarrest wacht? Problem Numero eins wartet auf eine Lösung.

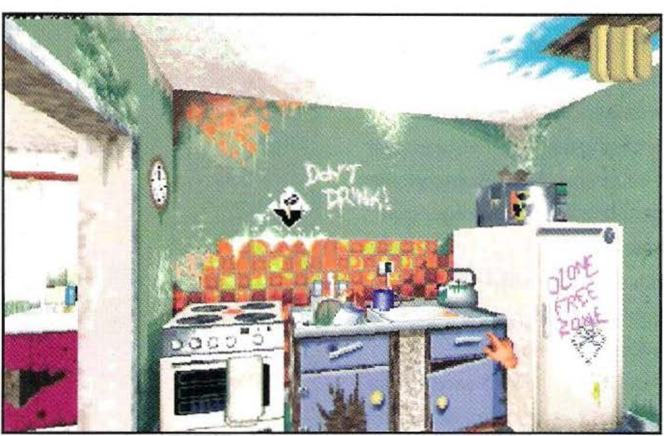
**Minutenlange, gerenderte Zwischensequenzen, wie diese hier, wechseln sich ab mit echtzeitberechneter 3D-Grafik. Auf unserer Cover-CD-ROM finden Sie eine spielbare Demoversion von Normality, in der beides zu bewundern ist.**

### Virtual Reality

Im Gegensatz zu Realms of the Haunting, das zur Zeit




**In Normality bewegen Sie sich frei im Raum - genau wie in Duke Nukem 3D oder ähnlichen Spielen. Geschossen wird in dem Adventure natürlich nicht.**



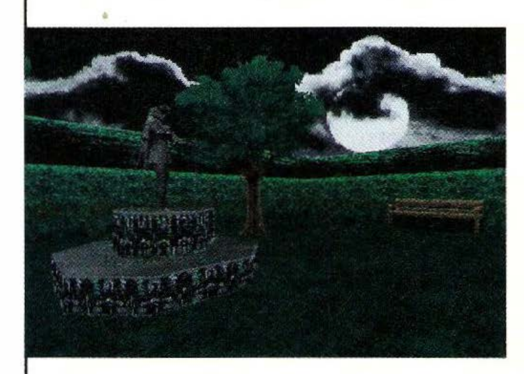

**Die 3D-Grafik schöpft ihren Reiz nicht nur aus der Geschwindigkeit, sondern aus so witzigen Ideen wie dieser total verkommenen Junggesellenbude.**

ebenfalls bei Gremlin in Arbeit ist und auf der selben 3D-Engine basiert, entstammen alle Charaktere in Normality dem Rendercomputer oder dem Zeichenbrett. Da sich Normality grundsätzlich von Adventures der „üblichen" Machart unterscheidet, sieht man Kent ohnehin nur sehr selten am Bildschirm - lediglich bei Cutscenes wird von der First-Person-Perspektive kurzzeitig in eine Kameraeinstellung umgeschaltet, in der man den Helden auch mal „von außen" sieht. Wenn man erst einmal einige Räume erkundet hat, drängt sich einem die Frage auf, warum nicht schon längst ein Hersteller auf die Idee gekommen ist, ein 3D-Adventure wie Normality zu entwickeln; denn was unzähligen Actionspielen den Spielspaß-Turbolader aufsetzt, verleiht auch dem klassischen Puzzlespiel ein frisches Antlitz: die Aufteilung des Spiels in einzelne Locations, die als 2D-Standbild auf den Bildschirm gebracht werden, entfällt jetzt völlig. Um einen bestimmten Gegenstand zu finden, genügt es nicht mehr (das gehört zwar auch dazu), einfach mit dem Mauszeiger den ganzen Bildschirm abzufahren und auf Hinweise zu hoffen. Es gilt vielmehr, die einzelnen Räume Meter für Meter abzulaufen, auch hinter manche Möbelstücke oder Wandvorsprünge zu schauen sowie ab und zu den Blick nach oben oder unten zu richten. Um diese Bewegungsfreiheit zu gewährleisten, andererseits aber auch ein reinrassiges Adventure-Spielgefühl zu gewährleisten, wurde eine Hybrid-Steuerung aus Maus und Tastatur entwickelt: mit den Cursor- und den PAGE-UP/-DOWN-Tasten steuert der Spieler alle Bewegungen der Hauptperson, mit der Maus hingegen werden die üblichen Adventure-Arbeiten wie Nehmen, Öffnen, Benutzen usw. verrichtet. Wer will, kann das Abenteuer übrigens auch nur mit der Maus bedienen - allerdings etwas umständlicher. Wenn sich keine Verzögerungen ergeben, wird das Comedy-Adventure mit der ungewöhnlichen Oberfläche noch im Mai dieses Jahres in den Regalen stehen. Bis dahin (und bis zum ausführlichen Review) können Sie sich vom außergewöhnlichen Spielwitz von Normality selbst überzeugen; ein spielbares Demo finden Sie auf unserer Cover-CD-ROM.

**Thomas Borovskis** ■

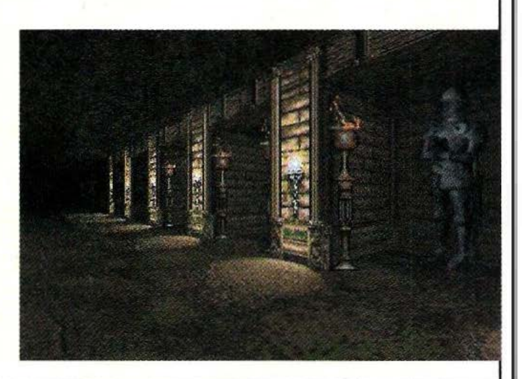
## Realms of the Hauting

Bei seinem Besuch in der PC Games-Redaktion hatte das Gremlin-Team auch eine weiter fortgeschrittene Version des 3D-Fantasy-Spiels Realms of the Haunting im Handgepäck. Seit unserem Preview in Ausgabe 1/96 hat sich - zumindest oberflächlich - nicht viel geändert, deshalb können wir auch nicht mit neueren Infos aufwarten. Was wir Ihnen aber bieten können, sind einige neue Bilder, in denen die SVGA-Engine noch einmal kräftig die Muskeln spielen läßt. Als Erscheinungsdatum wird nach wie vor der Mai angepeilt. Wenn nichts dazwischen kommt, können wir Ihnen bereits in der nächsten PC Games ein Review bieten.



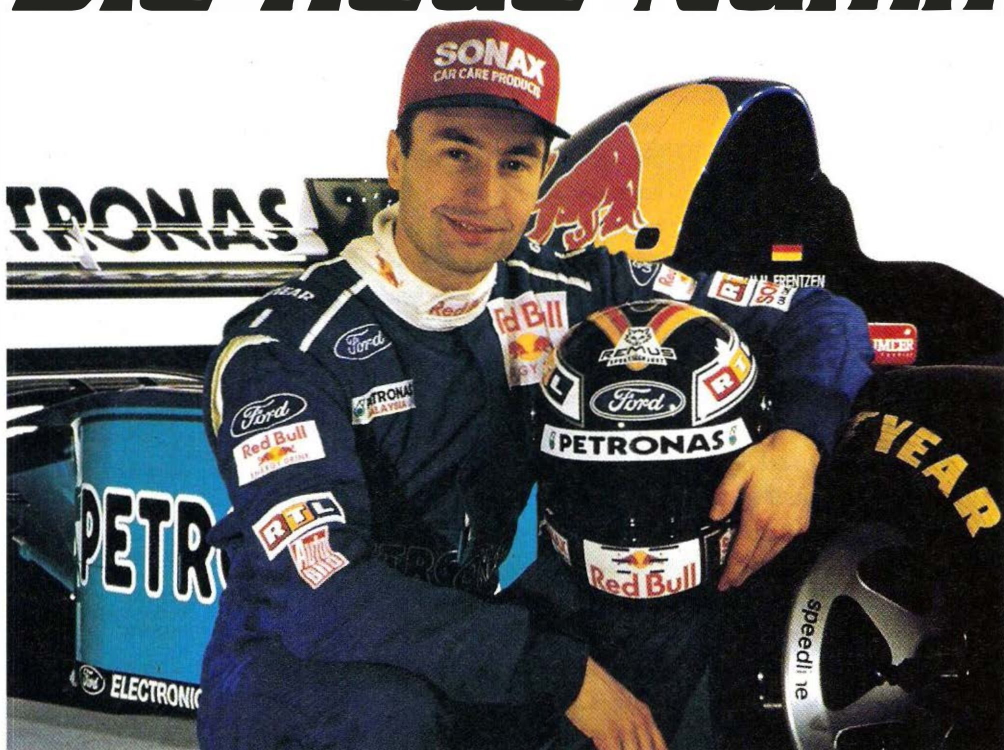






## Formel 1-Manager

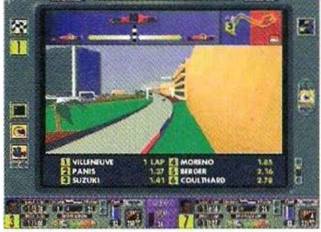
# Die neue Nummer 1?




**Wenige Wochen vor dem Start der diesjährigen Formel 1-Saison ließ Software 2000 die Bombe platzen: Mit Heinz-Harald Frentzen, auch heuer wieder bestes Pferd im Sauber-Rennstall, haben die Eutiner einen der vielversprechendsten deutschen Piloten für ihr jüngstes Projekt angeheuert. Ebenfalls mit am Start: Der Privatsender RTL, der immer wieder sonntags alle WM-Läufe live übertragen wird.**

Nach Fußball (Bundesliga Manager Hattrick) und Eishockey (Eishockey Manager) hat Software 2000 nun bereits die dritte Trend-Sportart in eine Manager-Simulation umgesetzt. Und erneut hat man sich nicht nur die Unterstützung eines bekannten Stars der jeweiligen Leibesertüchtigung (wie zuvor Jimmy Hartwig oder Erich Kühnhackl) gesichert, sondern auch eine nicht unwesentliche Summe für die Original-Daten ausgegeben. In diesem Fall betrifft der Lizenz-Deal die Nutzung von Fahrer- und Team-Namen, Logos,



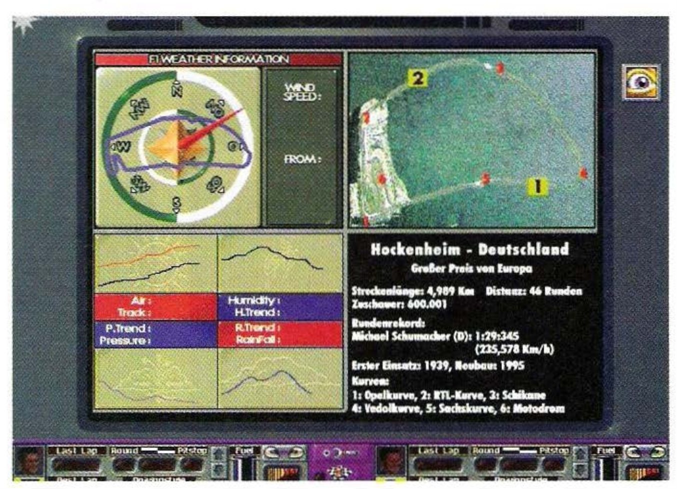


Wer möchte, kann einen vollständigen WM-Lauf „live" am Bildschirm aus TV-gerechten Blickwinkeln verfolgen. Aktuelle Positionen und Rundenzeiten werden stets eingeblendet.

Rennstrecken und allen maßgeblichen Werbepartnern der 96er Saison. Dementsprechend darf man z. B. bei den astronomischen Gagen für einen Villeneuve, Berger oder Hill mitbieten, tritt in Verhandlungen mit namhaften Gönnern aus der Wirtschaft oder wirbt den Chef-Entwickler von Benetton ab. Denn das sind genau Ihre Aufgaben als „Formel 1-Manager"; dabei obliegt Ihnen nicht nur die Verwaltung eines Millionen-Budgets, sondern auch das Austüfteln einer vernünftigen Renn-Strategie.

### Start your engines...

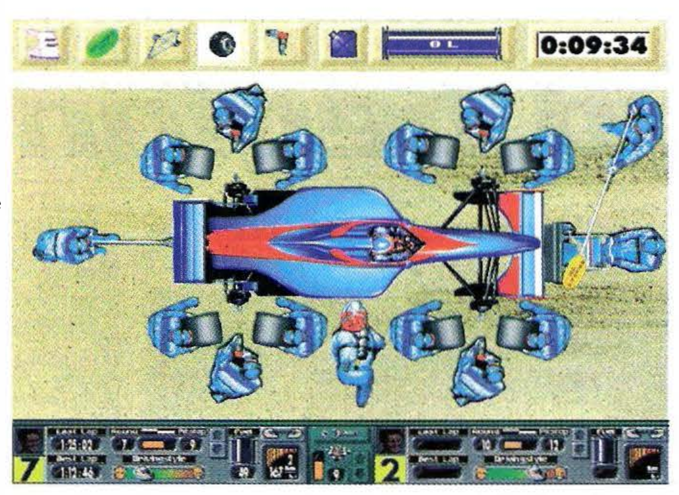
Die Spielspaß-Meßlatte liegt hoch: Ascons Pole Position und der Grand Prix Manager von MicroProse haben bereits gut vorgelegt und behandeln nahezu alle relevanten Aspekte dieses knallharten Business. Das Software 2000-Team hat natürlich die gängigen Features (Sponsoren, Merchandising, Forschung, Rekrutierung von Fahrern, Mechanikern und Ingenieuren, Abschluß von Lieferverträgen für Reifen, Motoren usw.) eingebaut und setzt obendrein in etlichen Bereichen neue Akzente. So soll beispielsweise das eigentliche Rennen in Echtzeit berechnet und in hochauflösender 3D-Grafik dargestellt werden, wobei der Spieler die Kamera-Perspektive frei wählen darf. Eine jederzeit verfügbare Online-Hilfe und die fenster-ori-



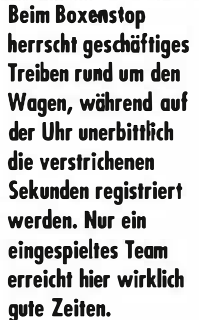

Auf Wunsch werden vor jedem Rennen die Besonderheiten einer Strecke eingeblendet und per Sprachausgabe kommentiert.

entierte Benutzeroberfläche machen das Handbuch praktisch überflüssig. Recht durchdacht wirkt z. B. die ständig präsente Fußleiste, mit der man blitzschnell von einem Bereich (u. a. Windkanal, Montagehalle, Produktion) zum anderen wechseln kann, ohne den Umweg über etwaige Menüs gehen zu müssen. Während eines Trainingslaufs oder eines Rennens hat man vom Rennbüro, Boxengasse und Kommandostand aus jederzeit Zugriff auf Telemetrie-Daten, Wetterberichte und Informationen über die Piste. Ebenfalls neu: Neben dem klassischen Management eines Teams (also in der Rolle eines Flavio Briatore, Peter Sauber oder Ron Dennis) gibt es auch die Möglichkeit, vorgegebene Missionen zu erfüllen, die die Entwicklung eines besonders leistungsfähigen Motors oder den zweiten Platz in der Konstrukteurs-Meisterschaft zum Ziel haben können. Im April 1996 soll der Formel 1-Manager marktreif sein; die Review-Version ist für die Ausgabe 5/96 eingeplant. Die Rennsport-Abteilung der PC Games freut sich bereits auf einen aufschlußreichen Vergleich des Neulings mit der etablierten Konkurrenz.

**Petra Maueröder**




**Beim Boxenstop herrscht geschäftiges Treiben rund um den Wagen, während auf der Uhr unerbittlich die verstrichenen Sekunden registriert werden. Nur ein eingespieltes Team erreicht hier wirklich gute Zeiten.**










**Die für einen erfolgreichen Rennstall extrem wichtigen Bereiche Forschung und Entwicklung spielen eine ähnlich große Rolle wie beim Grand Prix Manager von MicroProse.**



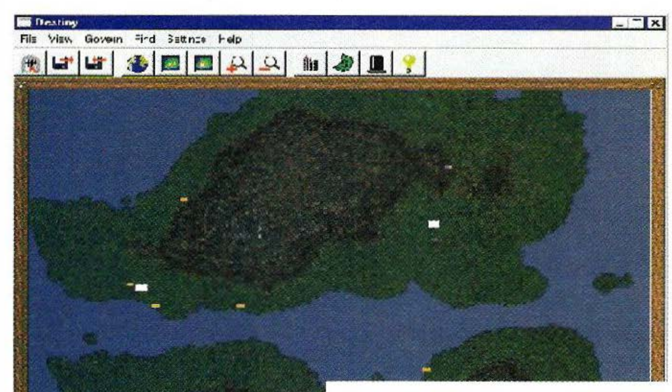
## Steckbrief: Heinz-Harald Frentzen

Wie dieser andere deutsche F1-Fahrer hat „HH" seine Karriere mit Siegen auf der Go-Kart-Bahn gestartet, ist schließlich via Formel Ford 2000 in der Deutschen Formel 3 gelandet, fuhr jahrelang in der Formel 3000 und unterschrieb schließlich 1994 einen Vertrag beim Schweizer Sauber-Mercedes-Team (Hauptsponsor: Red Bull). In der jetzigen Saison soll der gebürtige Mönchengladbacher dort genau das machen, was ihm auch 1995 fünfzehnmal geglückt ist - nämlich WM-Punkte scheffeln. Zu diesem Zweck hoben ihm die zum Teil aus Detroit abgestellten Ford-Ingenieure ein nigelnagelneues Auto samt einem knackigen Zehnzylinder quasi auf den Leib geschneidert. Ab dem 10. März 1996 wird sich zeigen, was der C15 wirklich in der Proxis zu leisten vermag, denn dann wird in Melbourne die erste Runde eines in jeder Hinsicht spannenden Rennsport-Krimis eingeläutet. Und noch ein paar kleine Beiträge zur Allgemeinbildung: Heinz-Harald Frentzen feiert am 18. Mai seinen 29. Geburtstag (Glückwunsch-Karten bitte an seine Wohnsitze in Monte Carlo und Zürich), beherrscht mehrere Fremdsprachen, gibt als Lieblings-Getränk „Bier ohne Alkohol" an und verbringt seine Freizeit aufregenderweise mit Gewichtheben. Aber auch das hat nix geholfen: Bis 1991 hatte er eine Freundin, die seit August letzten Jahres mit einem gewissen Schumacher aus Kerpen verheiratet ist...

## Destiny

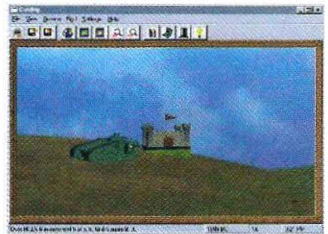
# Die Jagd beginnt

**Die Jagd auf Civilization 2 hat begonnen. Zahlreiche Softwarefirmen stolpern fast übereinander in ihren Bemühungen, ein Spiel mit ähnlichem Inhalt zu veröffentlichen, bevor der zweite Teil von Sid Meiers Welteroberungs-Simulation erscheint.**

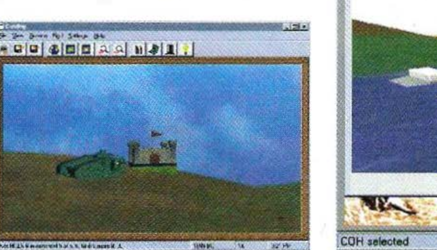


Auf dieser Karte können Sie sich nach geeigneten Standorten für Ihre Gebäude umsehen. Das Gebiet muß auch nach territorialen Gesichtspunkten ausgewählt werden.

Der wissenschaftliche Aspekt steht immer im Vordergrund. Eine schlagkräftige Armee kann so manche Diskussion überflüssig machen.



Diese mickrigen Türmchen dürften kein Problem sein.



Dieser freundliche Erfinder von nebenan würde sich beim Anblick der neuen Telefon-Tarife wohl im Grab umdrehen.

Imitation ist die ehrlichste Form der Bewunderung, sagte bereits Caleb Colton - nach dem dann auch prompt mehrere Straßen benannt wurden. Ob sich Sid Meier von dieser Art der Bewunderung geschmeichelt fühlt, ist jedoch zweifelhaft. Die Branche bläst zum Großangriff auf dessen langerwartetes Civilization 2. Neben Sierra (Rise and Rule, Preview in dieser Ausgabe) will sich auch Bill Stealey - Meiers ehemaliger Partner und Mitbegründer von MicroProse - sein Stück vom Simulationskuchen sichern.

In Destiny, das speziell für Windows 95 entwickelt wird, beginnt der Spieler als Chef eines primitiven Stammes, dessen Ziel darin besteht, seine grunzenden Untertanen ins Raketenzeitalter zu führen. Wir haben die Wahl zwischen militärischen und wissenschaftlichen Marschrouten. In der militärischen Variante verläßt der letzte Überlebende den Ring als Sieger. Die eher intellektuell Orientierten verlassen sich auf segensreiche Erfindungen wie Spätzlepressen oder bespielbare CDs. Doch auch die Kämpfernaturen benötigen den technologischen Vorsprung, um sich der zahlreichen Feinde zu erwehren.

Destiny kann auf unterschiedliche Arten gespielt werden. Zu Beginn des Spiels darf zwischen einem kompletten Spiel oder bestimmten historischen Perioden gewählt werden. Darüber hinaus kann man sich zwischen einem Echtzeit- und einem Rundenmodus entscheiden. Wer sich nicht auf die künstliche Intelligenz des Programms verlassen will, kann seine Auseinandersetzungen sogar auf einem dreidimensionalen Schlachtfeld austragen, anstatt die vom Computer generierten Ausgänge klaglos hinzunehmen.

Neben den 3D-Terrains bietet Destiny ein weiteres Novum für Welteroberungsspiele dieser Art - eine First-Person-Perspektive. Mit dieser Option nimmt der Spieler die Umgebung aus der Sicht seiner Truppen wahr, und zwar so lange, bis die Wissenschaft der Kartographie entwickelt wird. Spionagetechnik ist ebenfalls eine sehr nützliche Funktion, insbesondere im Multiplayer-Modus. Sie erlaubt dem Spieler beispielsweise, „geheime Konversationen" zwischen zwei Imperialisten abzuhören, die sich die Weltherrschaft vor ihm unter den Nagel reißen wollen.

Mangelnde AI führt bei Spielen dieser Art normalerweise zu unnötigem Frust (Ach, schau mal, wie diese tapferen Faustkeilkämpfer diesen hinterhältigen Flugzeugträger zerhackstückt haben!). I-Magic-Programmierer Adrian Earle bediente sich daher der tatkräftigen Unterstützung von Dr. Walter Tackett von Neuromedia Studios, die sich auf AI-Systeme spezialisieren.

Fans von Simulationen wie Civilization, Railroad Tycoon oder Ascendancy sollten Destiny genauer unter die Lupe nehmen. Bill Stealey, dem es noch nie an Selbstvertrauen mangelte, preist sein Produkt bereits jetzt als neuen Referenztitel dieses Genres. Das weitere Schicksal von Destiny wird sich bei seinem Erscheinen im April entscheiden.

**Markus Krichel**




Formula One Grand Prix 2

# Quantensprung

**Mit Formula One Grand Prix setzte sich Geoff Crammond 1991 selbst ein Denkmal. Bis heute konnte das Ausnahmespiel nur in puncto Grafik von IndyCar und Co. übertroffen werden - die Spielbarkeit war über jeden Zweifel erhaben. Jetzt, knapp fünf Jahre später, sind die lauten Rufe der Fans nach einem zweiten Teil endlich erhört worden: Formula One Grand Prix 2 ist da!**




Wer den ersten Teil schon einmal gespielt hat, wird sich auch beim Nachfolger schnell zurechtfinden. Die Menüs erstrahlen jetzt zwar im feinsten SuperVGA, geändert hat sich aber nicht besonders viel. Wer direkt ins Renngeschehen einsteigen möchte, wählt kurzerhand die Quickrace-Option und findet sich ohne unnötige Umschweife auf dem vorher eingestellten Parcours wieder. Dies ist aber nur für das schnelle Spiel zwischendurch gedacht. Echte Formel 1-Freaks fahren gleich eine komplette Meisterschaft. Neben dem freien Training stehen hier beide Qualifikationstage (Freitag und Samstag) auf dem Programm, d. h. im Gegensatz zum ersten Teil muß man sich gleich zweimal gegen die hochkarätige Konkurrenz behaupten. Bevor es am Sonntag zum eigentlichen Rennen geht, müssen diese Vorausscheidungen komplett absolviert werden, da der Computer die Rundenzeiten jedes einzelnen Piloten genau berechnet - eine Zeitrafferfunktion würde nur die Ergebnisse verfälschen. Die einzige Möglichkeit, diese Phase ein wenig abzukürzen, besteht darin, die zur Verfügung stehende Zeit ein wenig herunterzuschrauben. Hier ist Feintuning angesagt, um das Spiel den eigenen, persönlichen Anforderungen anzupassen. Generell lassen die vorhandenen Optionen keine Wünsche offen. Angefangen vom Schwierigkeitsgrad, über Zeitlimits und Rundenzahlen bis hin zu Einstellungen, die starken Einfluß auf den Spielablauf nehmen. So ist es natürlich möglich, einzelne Teile des Wagens unzerstörbar zu machen. Weniger geübte Fahrer, die oft über Stock und Stein fahren, sollten beispielsweise die Ölwanne auf diese Weise „verstärken". Das ist zwar nicht gerade realistisch, erhöht den Spielspaß aber ungemein - und: wenn man die ersten Runden gedreht hat, kann man diese Manipulation immer noch rückgängig machen. Formula One Grand Prix 2 ist genauso realistisch, wie es vom Spieler gewünscht wird.

## FIA-Lizenz

Apropos Realität. Der ganz besondere Kick von F1 GP2 ist natürlich die offizielle FIA-Lizenz. Mon fährt nicht mehr gegen ein Feld unbekannter „Nobodys", sondern gegen alle Stars, die der Rennzirkus zu bieten hat. Schade nur, daß die neue Saison noch nicht integriert werden konnte, das Spiel basiert auf den Daten von 1995. So fährt Michael Schumacher immer noch für Benetton und Jean Alesi für Ferrari. Wer die Datenbank aktualisieren möchte, muß selbst Hand anlegen, denn mit dem eingebauten Editor lassen sich die Namen binnen kurzer Zeit verändern. Dann stimmen allerdings die Charakterprofile, die Geoff Crammond in wochenlanger Detailarbeit angefertigt hat, überhaupt nicht mehr. Im Spiel wird man nämlich sehr schnell feststellen, daß beispielsweise Jean Alesi eher draufgängerisch, Michael Schumacher hingegen berechnend und material-schonend zu Werke geht.

## Künstliche Intelligenz

Daß die künstliche Intelligenz der Fahrer deutlich verbessert wurde, macht sich aber auch an anderen Punkten bemerkbar. So wird man beispielsweise nicht mehr so leicht von einem zurückliegenden Fahrer abgeschossen, wenn man etwas hektisch und unkontrolliert vor einer Kurve einschert. Wird man von einem langsamen Fahrer aufgehalten, so kann man ihn durch aggressive Fahrweise so unter Druck setzen, daß dieser klein beigibt und zur Seite geht - oder seinen Wagen kurzerhand ins Aus dirigiert, weil ihm ein Fahrfehler unterlaufen ist.
Zur Unterstützung des Spielers stehen wieder zahlreiche Optionen zur Verfügung. So läßt sich eine Ideal-Linie einblenden, die vor allem Anfängern

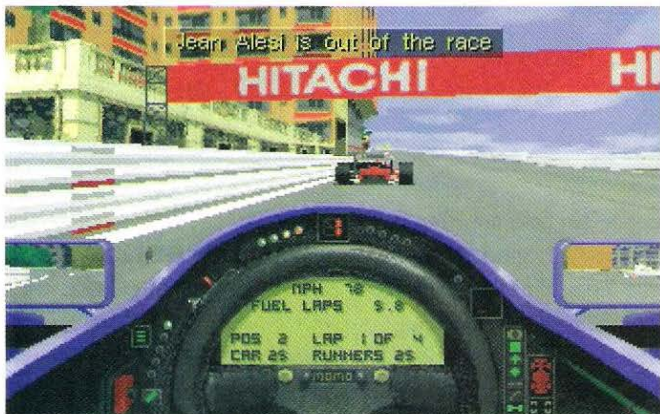
## Statement



Formula One Grand Prix 2 hat die Erwartungen voll erfüllt. Geoff Crammond hat den Vorgänger nicht einfach nur ein wenig aufgepeppt, sondern wirklich an entscheidenden Punkten überarbeitet. Vor allem Anfängern wird dadurch der Einstieg stark erleichtert, aber auch Profis werden sich natürlich über die verbesserte Steuerung freuen. Wer Rennspiele mag, kommt an Formula One Grand Prix 2 nicht vorbei!










Direkt nach dem Start geht der Rechner oft in die Knie, zu viele Rennwagen müssen gleichzeitig dargestellt werden (oben); während des Rennens wird man auch über andere Fahrer auf dem laufenden gehalten (links).

**Diesen Überholvorgang sollte man schleunigst abbrechen, um nicht eine Kollision in der Kurve zu riskieren. Je nach Geschick und Können des Kontrahenten kann das sehr üble Konsequenzen nach sich ziehen.**

**Das Aus für Martin Brundle in der ersten Runde - tragisch!**

zeigt, wie man eine Kurve richtig anfährt. Aber auch automatisches Getriebe und automatische Bremsen wurden in das Programm integriert. Auf diese Weise läßt sich die Simulation sehr schnell in ein rasantes Actionspiel umwandeln, bei dem kompromißlos über die Pisten gedübelt werden kann.

Wer das letzte Quentchen Leistung aus seinem Wagen herauskitzeln möchte, kann dies in der Werkstatt in die Tat umsetzen. Allerdings sei jeder Laie vorgewarnt, es bedarf ausgeprochen guter Kenntnisse, um den Boliden nicht zur Schnecke zu tunen. Im Vergleich zum Vorgänger wurde dieser Teil des Spiels allerdings um eine hervorragende Funktion erweitert. Per Mausklick läßt sich eine zuvor über den Bordcomputer aufgezeichnete Runde einlesen und analysieren, so daß man genau sieht, welche Auswirkung die eine oder andere Änderung hat.

## Minimum: Pentium 90

In puncto Grafik bietet sich das mittlerweile übliche Bild: unter einem Pentium 90 spielt sich überhaupt nichts ab - und damit kommt man noch nicht einmal in den Genuß der SVGA-Version. Das liegt zum Teil am äußerst realistischen und fast schon menschlichen Fahrverhalten der einzelnen Piloten. Noch mehr Ressourcen werden allerdings für die sehr detaillierten Grafiken benötigt. Polygone ohne Textures gibt es nicht mehr - außer man dreht im entsprechenden Menü an der Detail-Schraube. Aber wer will das schon? Vor allem angesichts der vielen Feinheiten, die das Spielerlebnis noch

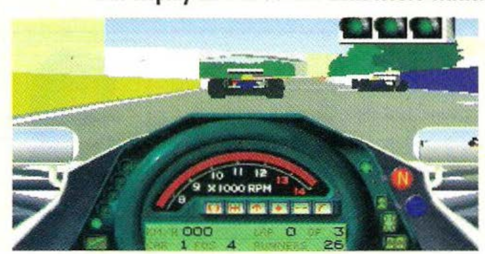
## Grafik-Tuning

Damals und heute. Formula One Grand Prix 2 kann sich allein grafisch weit vom Vorgänger absetzen. Wer den ersten Teil nicht mehr so gut in Erinnerung hat, sollte sich einmal diese Bilder ansehen.






**Das Replay im Wandel der Zeit. Heute wirken die Häuser und Grenzwände viel realistischer.**





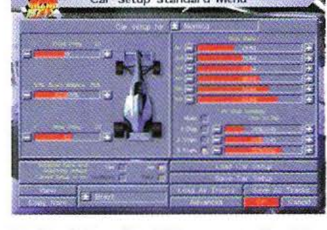
**Der Start: bei F1GP2 (rechts) lassen sich Zuschauertribünen und andere Feinheiten erkennen.**

realistischer gestalten. Felswände wirken für den Fahrer jetzt wirklich bedrohlich, Bandenwerbung besteht nicht mehr aus groben Quadraten, und in der Boxengasse lassen sich sogar die einzelnen Teams inklusive Crew erkennen. Auch die Rennboliden machen einen wesentlich ausgereifteren Eindruck.

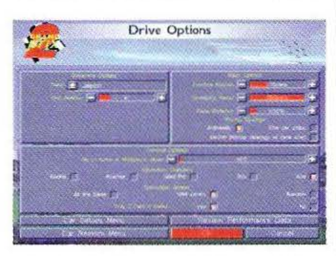
Das absolute Nonplusultra ist jedoch der ausgefeilte Replay-Modus, der sich blitzschnell und somit auch in heiklen Situationen ausführen läßt. Hier fließen alle Faktoren in die Berechnung ein. Wenn es beispielsweise zu einer Massenkarambolage kommt und ein Wagen dabei leicht abhebt, so läßt sich beobachten, wie die Räder in der Luft langsam nach unten sacken. Auch der Sonneneinfall und die daraus resultierenden Lichtreflexe wurden nicht vernachlässigt und machen den Eindruck einer Fernsehübertragung perfekt.

Die musikalische Untermalung in den Menüs beschränkt sich auf stimmungsvollen Gitarrenrock, der allerdings bei jedem Ladevorgang ins Stocken gerät. Die Soundeffekte klingen ein wenig besser als beim Vorgänger, schließlich wurde auch der Original-Sound eines Williams-Renault gesampelt.

**Oliver Menne** ■



**Tuning? Nur für Männer vom Fach!**



**Geschmacksfrage: Rundenanzahl!**



**Weniger Details für den 486er.**



**Der nächste Kurs im Überblick.**



**Wie realistisch soll der Wagen sein?**




## RANKING

**Rennspiel**

| | |
|---|---|
| Grafik | 88% |
| Sound | 80% |
| Handling | 92% |
| Spielspaß | 92% |

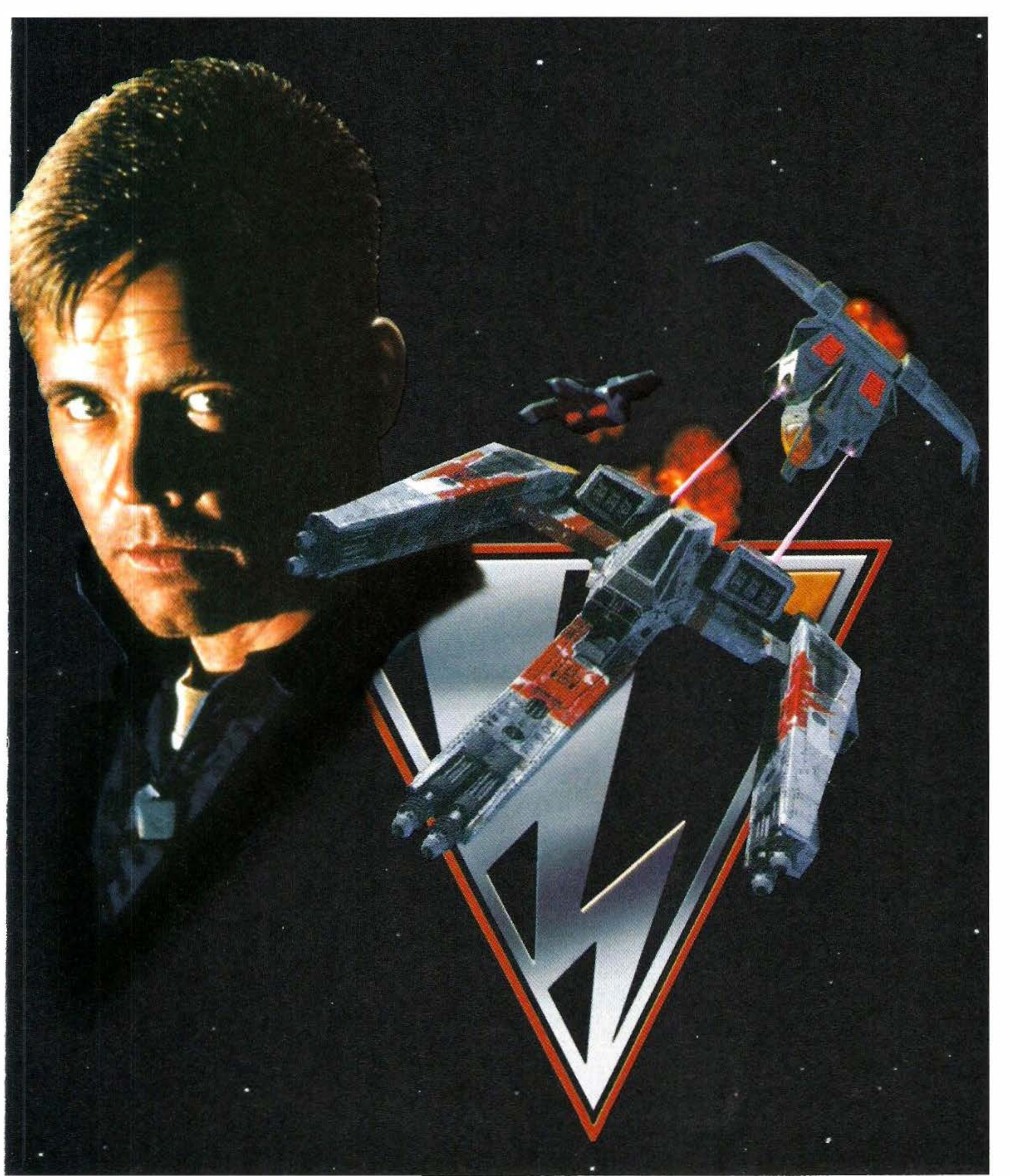
| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | MicroProse |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | ungenügend |

## Wing Commander: The Price of Freedom

# Freedom Flight

**Vor einem Jahr konnte Wing Commander 3 das Tor zu einer neuen Spieledimension öffnen. Seitdem ist fast jedes Großprojekt mit digitalen Videosequenzen und namhaften Hollywoodstars ausstaffiert. Schon deshalb stellt sich natürlich die Frage, ob Wing Commander 4 wieder neue Zeichen für die gesamte Spiele-Industrie setzen kann. Aber eigentlich spielt das auch erst einmal keine große Rolle, auf gutes Gameplay kommt es an - und in diesem Punkt ist Wing Commander 4 unschlagbar!**

Wer hat hier behauptet, der Krieg sei vorbei? Ist mit dem Sieg über die Kilrathi die letzte Bedrohung für die Menschheit ausgelöscht worden? Nein, denn militärische und zivile Institutionen werden von einer Welle hinterhältiger Terroranschläge heimgesucht. Diese Umstände zwingen Colonel Christopher Blair aus dem Ruhestand zurück ins Cockpit. Admiral Tolwyn hat scheinbar die Antwort: die äußeren Grenzwelten der Konföderation haben die Rebellentruppe Black Lance gegründet und planen einen Bürgerkrieg. An Bord des Aircraft Carriers Exceter, auf dem Blair seine militärische Karriere nun fortsetzt, herrschen allerdings Zweifel an dieser These. Die Grenzwelten, die technologisch einige Jahrzehnte zurückhängen, waren immer loyale Konföderierte. Keiner kann sich den Sinneswandel erklären. Den Piloten geht es gegen den Strich, auf ihre Mitmenschen zu schießen, solange deren Schuld nicht eindeutig feststeht.
Auch Christopher Blair plagen Zweifel, und so liegt es nun an Ihnen, die Wahrheit herauszufinden. Doch eines steht fest: trauen können Sie niemandem, selbst gute Freunde scheinen in dieses Intrigenspiel verstrickt zu sein...



### Was ist neu?

Auf den ersten Blick scheint sich nicht allzuviel verändert zu haben. Captain Eisen, Maniac und Vagabond sind auf der Exceter, zusammen mit dem üblichen Haufen von Frischlingen. Interessant wird es bei den Missionen, die wesentlich härter geworden sind. Zu den üblichen Ballerorgien gesellen sich erstmals Aufklärungs- und Rettungsmissionen, bei denen wieder der bereits aus Wing Commander 2 bekannte Tractor Beam zum Einsatz kommt. Zwei neue Schiffe, der „Black Lance Dra-

gon" und der „Banshee Fighter" (nicht zu verwechseln mit dem Banshee aus Wing Commander Armada) machen ihr Debüt in Wing Commander 4 auf der Rebellenseite. Avenger und Vindicator sind zwei neue Schiffe der Konföderation. Insgesamt stehen ca. 40 Missionen zur Verfügung, von denen je nach Spielpfad und Missionserfolg ca. 25 in einem kompletten Spiel absolviert werden. Wer die verbleibenden 15 fliegen will, muß auf ein vorher abgespeichertes Spiel zugreifen und eine unterschiedliche Entscheidung treffen.

## Kein Cockpit?

Die Cockpitansicht mit Blick auf die Schnauze des Fighters gibt es nicht mehr. Statt dessen werden alle Instrumente über den gesamten Bildschirm verteilt. Über den Sinn und Unsinn dieser Maßnahme kann man geteilter Meinung sein. Einerseits wird die Instrumentierung übersichtlicher und das Realitätsempfinden erhöht, andererseits werden die Rechneranforderungen natürlich nach oben geschraubt. Origin argumentiert, daß die hieraus entstehenden Vorteile die Nachteile bei weitem überwiegen. Laut Umfragen würden die meisten Spieler das Cockpit ohnehin ausschalten. Bleibt die Frage, warum diese Funktion nicht als Option beibehalten wurden Wingmen werden nicht mehr willkürlich ausgesucht, sondern - über ein Terminal - anhand ihrer Fähigkeiten gewählt. Hin und wieder erfordert eine Mission zwei Geschwader, die unabhängig voneinander operieren. Die Auswahl des zweiten Geschwaders und des Wing Leaders obliegt dem Spieler.



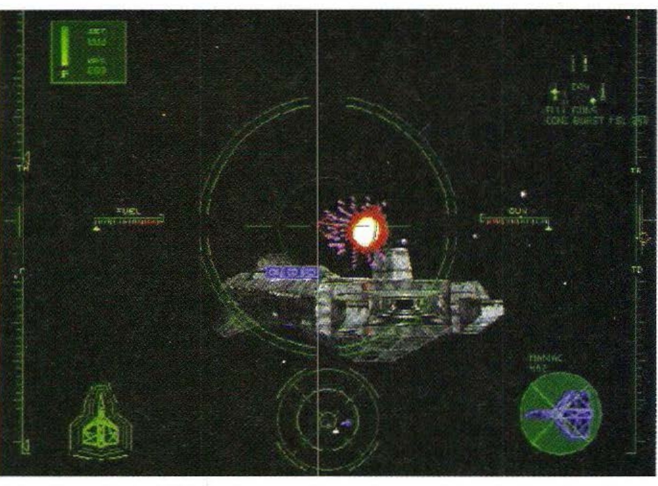




Durch den Full-Screen-Modus wirkt WC4 noch realistischer.

## Missile Command

Neue Bordwaffen sind die „Scattergun", „Fission Cannon", „Leech Gun" und das „Stormfire". Die Scattergun ist im Prinzip eine Ionen-Kanone mit einem weit ausgedehnten Streufeld. Die „Fission Cannon" ist ein Geschütz, dessen Feuerkraft stufenlos regelbar ist. Durch Drücken des Feuerknopfes wird die Waffe aktiviert. Je länger die Ladezeit, desto größer die Feuerkraft. Aber Vorsicht: nach zehn Sekunden Ladezeit überhitzen sich die Schaltkreise und die Ladung verpufft. Die „Leech Gun" ist eine reine Defensivwaffe. Sie beschädigt die Energiesysteme der anvisierten Schiffe und verursacht einen irreparablen Kurzschluß. Die „Stormfire" ist ein kleiner Mass Driver, d. h. ein Geschütz, das Projektile statt gebündelter Energie verschießt. Die neue Wunderwaffe ist allerdings der Flash-Pak, eine narrensichere Methode zur Vernichtung der Großraumschiffe. Diese Nuklearmine saugt sich am Rumpf fest und entlädt ihre ungeheure Feuerkraft binnen weniger Sekunden. Versteht sich, daß der Flash-Pak eine tragende Rolle spielt.
Die M.I.P. (Manned Insertion Pod) ist eine „Rakete", in der Personen befördert werden können. Ebenso wie der Flash-Pak saugt sie sich am Rumpf fest und aktiviert einen Laser, der einen Durchgang durch die Außenwand des Schiffs schneidet und dem Passagier

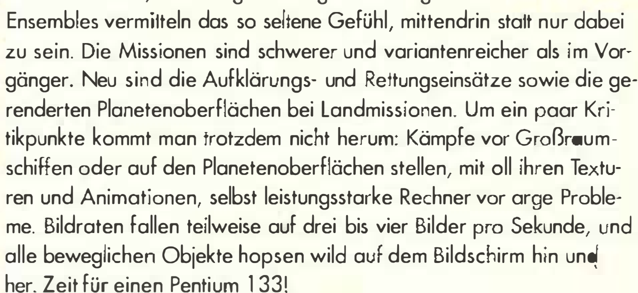


Riesige Raumschiffe sind das Aushängeschild von Wing Commander - allerdings werden dadurch auch die Systemanforderungen hochgeschraubt.

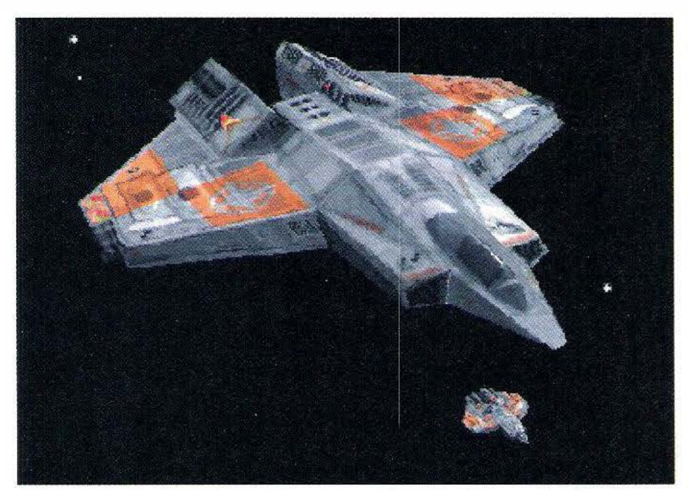


Zielen, Feuer, Volltreffer! Von dem gegnerischen Raumschiff ist nach der gleißenden Explosion nicht mehr übrig als Schutt und Asche.

## Statement



Wing Commander 4: The Price of Freedom bestätigt Chris Roberts´ Vormachtstellung als Regisseur interaktiver Filme. Zahlreiche Eingriffsmöglichkeiten, die extreme Auswirkungen auf den Handlungsfaden zeigen, emotionale Entscheidungen, die auf persönlicher Präferenz basieren, und die gewohnt gute Leistung des Ensembles vermitteln das so seltene Gefühl, mittendrin statt nur dabei zu sein. Die Missionen sind schwerer und variantenreicher als im Vorgänger. Neu sind die Aufklärungs- und Rettungseinsätze sowie die gerenderten Planetenoberflächen bei Landmissionen. Um ein paar Kritikpunkte kommt man trotzdem nicht herum: Kämpfe vor Großraumschiffen oder auf den Planetenoberflächen stellen, mit all ihren Texturen und Animationen, selbst leistungsstarke Rechner vor arge Probleme. Bildraten fallen teilweise auf drei bis vier Bilder pro Sekunde, und alle beweglichen Objekte hopsen wild auf dem Bildschirm hin und her. Zeit für einen Pentium 133!



Wie bei Wing Commander 3 können Sie auch eine Außenansicht aktivieren, wenn man das Geschehen einmal aus einer anderen Position betrachten will.





Alle Ereignisse auf der Exceter laufen in gestraffter Form ab. Sie können selbst entscheiden, ob sie alle oder nur ausgewählte Gespräche führen.

Zugang ins Schiffsinnere ermöglicht. Auf diese Weise können Spione oder Soldaten mit Spezialausbildung eingeschleust werden.

## Konversation

Konversationen mit den übrigen Crew-Mitgliedern zwischen den Missionen sind nach wie vor ein wesentlicher Bestandteil des Spiels. Anstatt jedoch, wie bisher üblich, durch das ganze Schiff zu wandern, um Gesprächspartner zu finden, ruft man per Tastendruck eine Layout-Karte ab. Konversationen, die vor dem nächsten Einsatz geführt werden müssen, erscheinen als blinkender, roter Punkt. An den übrigen Ereignissen, die sich gerade abspielen, kann man durch Anklicken eines blauen Punktes teilnehmen. Die Anzahl der Entscheidungen, die vom Spieler getroffen werden müssen, hat sich gegenüber WC3 mehr als verdoppelt. Einige dieser Optionen sind jedoch eher trivial. So kann Blair beispielsweise durch sein Eingreifen verhindern, daß Maniac eins auf die Nuß kriegt. Die harten Entscheidungen bestimmen über das Schicksal der Zivilbevölkerung. Hier müssen Sie abwägen, ob das Leben von Millionen Grenzweltbewohnern das Opfern einiger tausend Unschuldiger rechtfertigt. Humanist oder eiskalter Stratege ist hier die Frage. Abhängig von der hier getroffenen Wahl ändert sich auch die Schlußsequenz.







Ihr Raumschiff können Sie mit verschiedenen Raketen bestücken.

## Systemanforderung

An den satten Systemanforderungen, für die Wing Commander bekannt ist, hat sich auch bei WC4 nichts geändert. Selbst ein Pentium mit 16 MB RAM sieht sich stellenweise mit fast unlösbaren Problemen konfrontiert. Dies wird besonders bei den Oberflächenmissionen deutlich. Die Kombination aus mehreren Fightern, gerenderten Landschaften und Gebäuden läßt die Bildrate schon mal auf drei bis vier Bilder pro Sekunde fallen. Selbst der fliegende Wechsel in den VGA-Modus bringt nur eine unwesentliche Verbesserung. Die beste Methode, diese Missionen erfolg-



Viele der atemberaubenden Effekte kommen erst bei der Außenansicht voll zur Geltung - vor allem die Texturen wurden noch einmal verbessert.

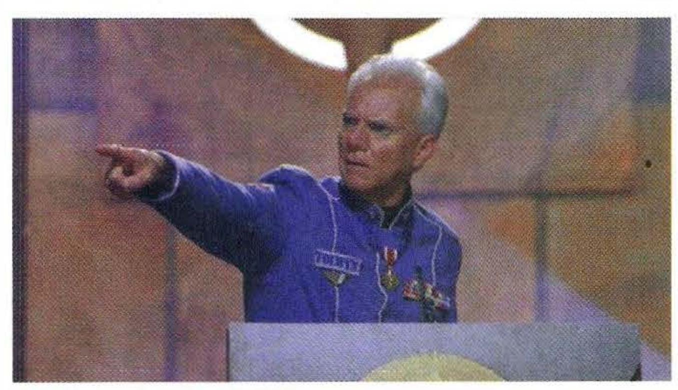
## Die ganze Wahrheit

**Achtung! Wer unbedingt jetzt schon wissen möchte, wie sich die Story in Wing Commander 4 entwickelt, sollte an dieser Stelle weiterlesen. Alle anderen sollten diesen Kasten hingegen außer acht lassen, damit der Spielspaß nicht verlorengeht!**

Als Captain Eisen plötzlich von einem arroganten Kommissar mit einem Koffer voll geheimer Missionen ersetzt wird, stiehlt er ein Shuttle und versucht zu fliehen. Blair, Maniac und Vagabond erhalten den Auftrag, Eisen ausfindig zu machen und wenn nötig zu töten. Die Grenze zwischen Loyalität und Pflichtgefühl verschwimmt zusehends. Gemeinsam schließen sie sich Eisen an. Langsam scheinen sich Eisens Befürchtungen zu bestätigen. Die Grenzwelten hatten nie die Absicht, einen Bürgerkrieg anzuzetteln. Irgend jemand in der Konföderation benutzt sie als Vorwand, um eine selektive Massenausrottung durchzuführen. Mit einem gestohlenen Schiff gelingt es Blair, die feindliche Starbase zu infiltrieren und macht eine schockierende Entdeckung. Die Black Lance ist eine Elitetruppe aus genetisch manipulierten Soldaten, perfekten Kampfmaschinen, die von Admiral Tolwyn ins Leben gerufen wurde, um alle, die nicht seinem Idealbild vom „perfekten Terraner" entsprechen, zu eliminieren. Es liegt nun an Blair, die Vereinigung konföderierter Nationen davon zu überzeugen, daß die Grenzwelten keine Schuld trifft und Tolwyn für den versuchten Völkermord verantwortlich ist. Die Versammlung verurteilt Tolwyn zum Tode. Am Vorabend seiner Hinrichtung erhängt er sich in seiner Zelle.







**Wing Commander 4 legt die Meßlatte für Videosequenzen noch einmal höher. Vor allem die Verbindung der Set-Bauten mit computergenerierten Weltraumszenen machen einen guten Eindruck.**







**Die Oberflächenmissionen sind beeindruckend, aber fast unspielbar.**

reich zu beenden, besteht darin, unter dem feindlichen Fighter zu fliegen und ihn zurück ins All zu jagen. Vor dem gewohnten schwarzen Hintergrund steigt die Bildrate wieder auf ein erträgliches Level. Ebenfalls frustig wird's beim Einsatz des Tractor Beams. Das Anvisieren der zu transportierenden Objekte erfolgt über das Heck des Fighters und erfordert eine Unmenge Korrekturen, bis Rettungskapseln oder andere Spezialgeräte endlich ins Schlepptau genommen werden können.

Die Missionsbeschreibungen hätten etwas klarer ausfallen können. In manchen Fällen kommt man sich vor wie ein unaufmerksamer Schüler, der beim Diktat kurz eingenickt ist und nun versucht, die entstandenen Lücken mit improvisatorischem Talent wieder aufzufüllen. Es wäre auch interessant gewesen zu erfahren, was mit den Kameraden aus Wing Commander 3 passiert ist. Hat Vaquero seine Cantina bekommen? Was ist aus Blairs Freundin geworden? Bei sechs CDs wären sicher noch irgendwo ein paar Megabyte für eine kleine Retrospektive frei gewesen. In puncto Sound hat Origin ein Meisterwerk abgeliefert. Die musikalische Untermalung ist wieder einmal bombastisch, und vor allem die Soundeffekte wirken extrem „realistisch".

## Dolby Surround

Der Clou: Origin hat erstmals in einem Computerspiel Dolby Surround-Sound verwendet. Laserstrahlen fliegen also wie im Kino an Ihnen vorbei und die Stimmen der Gegner sprechen aus dem Hintergrund, sobald sie sich in Ihrem Rücken nähern - die entsprechende Hardware natürlich vorausgesetzt. Apropos sprechen: Die deutsche Sprachausgabe macht wieder einmal einen perfekten Eindruck, auch wenn sie an manchen Stellen nicht ganz lippensynchron ist.

## Installation successful

Wing Commander 4: The Price of Freedom hält alles, was uns im Vorfeld versprochen wurde. Die in echten Sets gefilmten Sequenzen wirken wesentlich professioneller, dem Faktor Interaktivität wurde durch wesentlich mehr Eingriffsmöglichkeiten Rechnung getragen. Es wird sofort klar, daß der Großteil des 10 Millionen-Dollar-Budgets (manche reden gar von 12 Millionen) für die Filmsequenzen ausgegeben wurde. Im Spielverlauf hat sich in grafischer Hinsicht kaum etwas geändert, sieht man vor der verbesserten künstlichen Intelligenz der Wingmen und Feindschiffe einmal ab. Wing Commander 3 war bei seinem Erscheinen eine Sensation. Und obwohl Wing Commander 4 das bessere Spiel ist, ist es nicht innovativer als Wing Commander 3 zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung war. Diese Kritikpunkte sind allerdings, verglichen mit dem unendlichen Spielspaß, nebensächlich.

**Markus Krichel**




**RANKING**

| 3D-Action | |
|---|---|
| Grafik | 97% |
| Sound | 92% |
| Handling | 90% |
| Spielspaß | 93% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Origin |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | sehr gut |

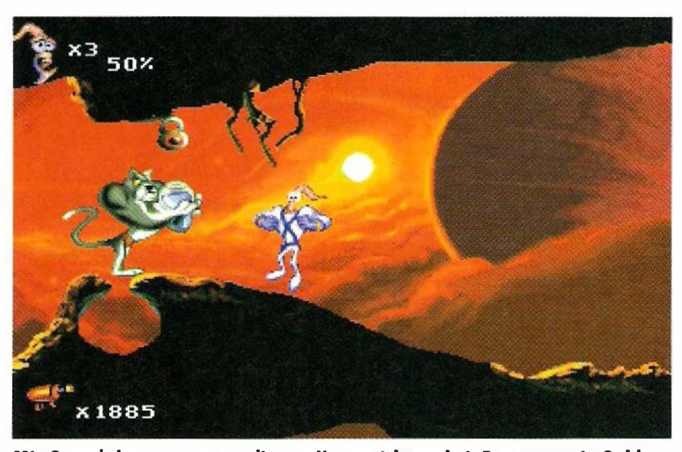





## Earthworm Jim 1&2 - Eine Dose voller Würmer

# Doppelt hält besser

**Wegen der auf Spiele spezialisierten Chips moderner Konsolen kann ihnen kein PC in puncto Performance das Wasser reichen. Daß zumindest im Bereich Jump & Run der Vorsprung schrumpft, haben die Spiele Pitfall und Earthworm Jim gezeigt.**




**Mit Gewalt kommt man an diesem Kater nicht vorbei. Bevor er sein Goldfischglas auf Jim losläßt, sollte er besser das Vorhängeschloß zerstören.**

Nachdem Activision den ersten Teil von Earthworm Jim für Windows 95 umgesetzt hat, versucht nun Rainbow Arts sein Glück mit einem Doppelpack: Die beiden Teile der Serie sind nun in nahezu identischer Form für den PC erhältlich. Wie bei jedem anderen Jump & Run auch, geht es bei Earthworm Jim darum, große und unübersichtlich aufgebaute Levels zu durchqueren, die überall anzutreffenden Gegner abzuschießen und dabei einige Rätsel zu lösen.

### Statement



Earthworm Jim 1&2 - Eine Dose voller Würmer ist eine perfekte Umsetzung der Konsolenversionen. Trotz der Hardware-Nachteile ist das Spiel in wirklich allen Belangen genau so, wie ein Plattform-Spiel sein sollte: Schnell, pfiffig, hübsch und abwechslungsreich. Die über zwanzig Levels ergeben zusammen das wohl beste derzeit erhältliche Jump & Run für den PC.

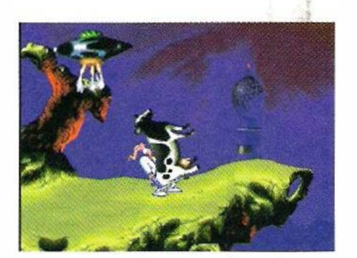
### Tierische Animationen

Den Reiz Earthworm Jims machen die niedlichen Grafiken aus - jedes Detail wurde liebevoll von Hand gezeichnet und zum größten Teil animiert. Dank der abgedrehten Ideen der Leveldesigner kommt es schon mal vor, daß der Regenwurm Jim Kühe und Schweine durch die Gegend hievt, seinen Kopf zum Heißluftballon aufbläst oder Hundewelpen auffängt. Auch die jeweils 14 CD-Audio-Stücke, die sich von der Activision-Version positiv abheben, sorgen für beste Unterhaltung. Der einzige wirkliche Unterschied liegt in der Ansteuerung bereits gespielter Abschnitte: Während man bei Activision jeden durchspielten Level aus einem Menü auswählen konnte, erhält man bei Rainbows Jim 1 nach jedem Level einen Code, im zweiten Teil kann man die Level erst anwählen, wenn man drei meist versteckte Gegenstände gefunden hat. Die Steuerung läßt hingegen keinen Wunsch offen. Mit einem 4-Button-Joypad ist man bestens ausgerüstet, aber auch mit der Tastatur bewegt man Jim sicher durch die Levels.

Harald Wagner ■



**Mit dieser scharf bewaffneten Dame sollte man sich besser nicht anlegen.**



**Einem Regenwurm ist selbst eine ausgewachsene Kuh nicht zu schwer.**




**Sollte auch nur ein Welpe auf den Boden fallen, wird der Papa mächtig böse: Zahlreiche genrefremde Extralevel sorgen für Abwechslung.**




| | |
|---|---|
| VGA | Tastatur |
| SVGA | Maus |
| DOS/WIN 3.1 | Joystick |
| WIN 95 | SoundBlaster |
| HD 42 MB | General Midi |
| CD 46 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX-33, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
486DX/66, 16 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option

## RANKING

**Jump & Run**

| | |
|---|---|
| Grafik | 65% |
| Sound | 88% |
| Handling | 88% |
| Spielspaß | 90% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Rainbow Arts |
| Preis | ca. DM 80,- |
| CD-Advantage | gut |

Brain Dead 13

# Stirb langsam

**Readysoft - das ist diese Firma, die uns mit den Space Ace- und Dragon's Lair-Serien ein Festival der Interaktivität nach dem anderen beschert hat. Vorläufiger Höhepunkt dieses Treibens ist Brain Dead 13 - und dieser Titel wurde sicher nicht ohne Grund gewählt, wie unser Test zeigt.**

Gewerbsmäßige Computer-Klempner sind ja generell einiges gewohnt und lassen sich so schnell nicht unterkriegen. Neu ist die Erfahrung, die der Knabe Lance machen muß: Des Nächtens wird er zu einem Einsatz in ein schauriges Gemäuer jenseits jeglicher Zivilisation gebeten, in dem Dr. Nero Neurosis zusammen mit Kumpel Fritz (halb Mensch, halb Tier) und anderen zwielichtigen Gestalten haust. Irgendwie kriegt Lance spitz, daß der Doc die Weltherrschaft anstrebt, was natürlich keinesfalls geduldet werden kann. Fritz wird auf den naseweisen Jüngling angesetzt und jagt ihn von einem Gewölbe ins andere, wobei Lance tausend Tode stirbt; u. a. trifft man sich im Garten, bei experimentierfreudigen Hexen, in unheimlichen Kellern und in der Bibliothek - insgesamt elf handgemalte Locations werden abgeklappert.




**Unter Win 95 läßt sich das Spiel auch im HighColor-Modus betreiben.**

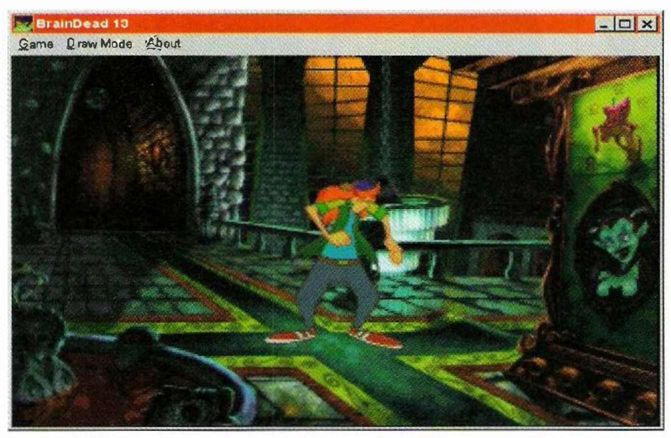


**Gespaltene Persönlichkeiten gibt es in Brain Dead 13 zuhauf...**

## Leben und sterben lassen

Ihre Aufgabe beschränkt sich darauf, Unmengen kurzer Zeichentrick-Sequenzen mitzuverfolgen und dann rechtzeitig auf eine Taste zu hauen. That's it! Mit den Cursortasten schlägt man eine bestimmte Richtung ein, die Leertaste löst Spezialfunktionen wie Hochhüpfen oder das Öffnen von Türen aus. Ein akustisches Signal verrät Ihnen, daß Sie richtig geraten haben - das ist Try & Error, wie es unverfälschter und frustrierender nicht sein könnte, weil es keinerlei Anhaltspunkte für die jeweils vorgesehene Lösung gibt. Eine Warnung noch an verantwortungsvolle Eltern: Die vertrauenserweckende VGA- bzw. SVGA-Grafik tendiert qualitativ verdächtig nahe zum Disney-Niveau. Doch Vorsicht - die technisch herausragenden Animationen werden in ihrer Brutalität nicht einmal vom Vormittagsprogramm der Privatsender getoppt: Von aufgeschlitzten Leibern über zerquirlten Köpfen bis hin zu abgehackten Körperteilen reicht das einfallsreiche Repertoire an gnadenlos verniedlichten Horror-Szenen - und das sind noch die harmloseren Varianten.
Brain Dead 13 funktioniert sowohl mit DOS (Fullscreen, 256 Farben) als auch unter Windows 95 (Fullscreen bzw. im Fenster mit 32.000 Farben) und ist u. a. als komplett synchronisierte deutsche Version erhältlich.

**Petra Maueröder** ■




**Eine typische Situation: Ob Lance die nächsten Millisekunden überlebt, hängt vom eingeschlagenen Weg ob - und natürlich vom Zufall.**



## Statement



Man sitzt entgeistert vor seinem Monitor, wird gelegentlich um einen Tastendruck gebeten und traut sich wegen der prächtigen Zeichentrick-Grafik nicht, den Sinn seines Tuns in Frage zu stellen. Wer für ein paar Stunden bewußt eine intellektuelle Nullrunde einlegen möchte und bereit ist, dafür einen Hunderter auf den Tisch zu legen, wird die Anschaffung trotz der abschreckend niedrigen Wertung nicht bereuen.



**SPECS & TECS**

| | |
|---|---|
| VGA | Tastatur |
| SVGA | Maus |
| DOS/WIN 3.1 | Joystick |
| WIN 95 | SoundBlaster |
| HD 2 MB | General Midi |
| CD 538 MB | Audio |

**REQUIRED**
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option

**RANKING**

Reaktionstest

| | |
|---|---|
| Grafik | 90% |
| Sound | 85% |
| Handling | 50% |
| Spielspaß | 36% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | empire |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | sehr gut |




**Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:**
**Computec Verlag**
**Redaktion**
**PC Games**
**Leserbriefe**
**Isarstraße 32**
**90 451 Nürnberg**

**Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.**

## WCFC

*Hey Ho Rainer!*
*Ich habe vor kurzem schon mal ein Fax an Dich geschrieben, aber da ich mir nicht sicher bin, ob Du das Fax auch erhalten hast (da ja in der PC Games nicht steht, daß man Dir auch faxen kann), schreibe ich einfach noch einmal. Und zwar geht es um einen Wing Commander-Fanclub. Ich würde wirklich gerne einen gründen, dachte mir aber immer, daß sonst niemand daran Interesse hat. Durch den Leserbrief von Andreas Runge (2/96) weiß ich jetzt, daß es noch Leute gibt, die an einem WCFC Interesse hätten. Leider gibt es noch ein kleines Problem: ein FC macht wahnsinnig viel Arbeit (übertrieben), so daß es echt streßig ist, wenn man alleine dasteht. Und es soll ja nicht komplett in Streß ausarten, sondern Spaß machen. Na, Rainer, wie schaut's aus? Hast Du nicht Lust, in Deiner Freizeit noch einen FC zu leiten? Ich weiß, das ist hier keine Partnervermittlung, aber vielleicht kannst Du ja doch etwas tun. Es wäre echt schade, wenn das mit dem FC nicht klappt, nicht nur für mich, sondern auch für all die WC-Fans. OK, ich hör' auf, denn ich will Dich ja schließlich nicht zu lange nerven.*
*Also, mach's gut: Nicki*

**Natürlich kann man mir auch faxen. Unter der Nummer 0911-6426333 meldet sich ein besonders nettes Faxgerät, das in meiner unmittelbaren Nähe steht. Nun zu Deinem FC. Leider meldeten sich bisher dazu nur zwei Leute. Aber da ich gutmütig bin, ist hier also noch einmal der Aufruf. Ich bin gern bereit, die Adressen der Interessenten an Nicki weiterzuleiten. Falls ich noch etwas für Dich tun kann, lasse es mich wissen. Allerdings sehe ich keine Möglichkeit, in meiner Freizeit einen FC zu leiten, da das Wort „Freizeit" in meinem Arbeitsvertrag nicht erwähnt wurde.**

## DIES UND DAS

*Heidiho Rainer!*
*Ich spiele schon seit längerem mit dem Gedanken, Euch ein Brieflein zu schreiben, doch erst jetzt komme ich dazu, mich an die Tastatur zu setzen und in Word ein paar Zeilen zu hämmern. Zuerst muß ich Euch sagen, daß ich mich sehr darüber freue, daß Euer Heft von Monat zu Monat dicker wird (man will ja was geboten kriegen fürs Geld). Nun aber Schluß mit dem Rumgesülze (und dabei habe ich noch kräftig gekürzt! Anm.v. RR). Es gäbe da mehrere Themen, deren Ansprache mir auf der jungen Seele brennen. Also los:*
*Zuerst würde mich interessieren, wie viele Zuschriften Ihr in einem Monat so erhaltet, und nach welchen Kriterien Ihr entscheidet, welche davon veröffentlicht werden und welche nicht. Interessant wäre außerdem zu wissen, ob die Briefe alle vom Meister persönlich begutachtet werden, oder ob es extra ein paar geprüfte Leserbrief-Leser gibt.*
*Themawechsel. Was mir und meinem geplagten Taschengeldbeutel seit längerem zu schaffen macht, sind die ständig steigenden Hardwareanforderungen. Konnte man vor eineinhalb Jahren noch stolz verkünden, man besitze einen DX2/66, so reicht diese Maschine den meisten heutigen Spielen nur noch als Mindestanforderung. Mich als Renn- und Flugsimulationsfanatiker trifft das besonders hart, weil Spiele wie „Need for Speed" oder „EF2000" nur detailärmer oder im Schneckentempo ablaufen. Tja, da kann man nur hoffen, daß ein Pentium 166 vom Himmel fällt oder mal ein Haufen Geld auf der Straße liegt, denn mit dem Taschengeld eines Jugendlichen läßt sich an so einem Wettrüsten nicht lange teilnehmen. Darüber sollten sich die Spielehersteller mal Gedanken machen, denn der größte Prozentsatz der potentiellen PC-Spieler liegt ja wahrscheinlich bei den Jugendlichen. Dieses Thema ließe sich noch ausführlicher diskutieren, jedoch will ich Euer Seitenkontingent für die Leserbriefe nicht sprengen.*
*Themawechsel. Ich verstehe die Jungs von der BPjS nicht. Dadurch, daß sie jeden %&/§§*+ (Verzeihung) auf den Index setzen, entsteht ja auch so eine Art „Reiz des Verbotenen", was den Sinn dieser Aktion ja gänzlich verfehlt. Und wer wirklich an die Kultspiele von id Software kommen will, schafft es auch, auch wenn er noch nicht 18 ist.*
*Tschö und bis denne: Michael Wilczek*

**Die Anzahl der monatlichen Zuschriften schwankt stark. Ich glaube herausgefunden zu haben, daß die Menge der Leserbriefe umgekehrt proportional zur Anzahl der sonnigen Tage ist, und auch das Fernsehprogramm, Veranstaltungen, Erscheinungstermine mancher Spiele, der Stand bestimmter Aktien an der Börse von Tokio und manche Sternenkonstellationen spielen eine gewichtige Rolle. Nach jahrelanger Erfahrung kann ich jedoch über den Daumen schätzen, daß ca. 200 Briefe für die PC Games monatlich eintreffen. Und in der Redaktion gilt das Prinzip aus Highlander: „es kann nur einen geben!"**
**Überaus wortgewandt will ich damit andeuten, daß diesbezüglich natürlich alles an mir hängenbleibt. Allerdings mischt sich dafür auch keiner (vielen Dank, Olli) in die Gestaltung dieser Seiten ein, womit ich auch erklärt hätte, nach welchen Kriterien die Briefe ausgewählt werden: nach meiner Laune!**
**Auch Themawechsel. Wenn man immer alle Spiele in der bestmöglichen Qualität haben**

will, muß man sich eben darüber im klaren sein, daß darauf auch der kräftigste Geldbeutel kollabieren kann. Jammern hilft hier nicht! Ich denke immer noch, daß der Markt das abliefert, was der Kunde kaufen wird. Wäre ja auch ziemlich stumpfsinnig, etwas zu verkaufen, das keiner haben will, weil es zum Beispiel zu hohe Anforderungen an die Hardware stellt. Also haben wir genau den Markt, den wir wollen, oder? Zudem halte ich es für ein Gerücht, daß die meisten PC-Spieler Jugendliche sind. Aber da ich hier keine genauen Zahlen habe und mich in wilden Spekulationen verirre, möchte ich dazu lieber schweigen. Auch schweigen würde ich am liebsten zum Thema BPjS. Natürlich hast Du recht. Und nun? Sollte man nix tun? Meckern tun darüber viele - ist ja auch recht leicht. Einen vernünftigen Alternativvorschlag habe ich bisher aber noch nicht gelesen. Na, ist das nicht mal eine echte Herausforderung für einige unserer Leser?

## KRISEN-SITZUNG

*Lieber Rainer!*
*Ich finde die PC Games echt toll und Dein „Postscript" immer sehr unterhaltsam. Ich habe bisher nie Leserbriefe geschrieben, aber irgendwie brennt mir dieses Thema unter den Nägeln, so daß ich Dir heute schreibe. Das Thema ist bestimmt Deiner Meinung nach ein alter Hut, und Du wirst mich trotzdem für unmoralisch halten. Folgende Frage stelle ich Dir trotzdem:*
*Wer ist laut dem Wirtschaftsmagazin Forbes der reichste Mann der Welt? Der Besitzer einer Softwarefirma Bill ist gemeint! Womit ich nicht sagen will, daß alle Softwarebosse ein Privatvermögen von knapp 18 Milliarden Dollar haben. Aber eines läßt sich meiner Meinung nach trotzdem sagen: am Hungertuch nagt die Softwareindustrie mit Sicherheit nicht! Ich habe mir das MS-Office Paket „ausgeliehen", weil ich nicht genug Geld dafür habe und nicht einsehe, warum ich Bill Gates noch mal 800 Mark nachwerfen soll. Ich möchte noch etwas sagen: Deine Ansicht, alle Kopierer sind zu geizig und würden nie das Original kaufen, ist falsch! Wenn MS-Office für Privatanwender 100 bis 200 Mark kosten würde, würde ich es sicherlich kaufen, weil das Original zu haben zweifellos besser ist, als eine Kopie. Ich gebe zu, daß in diesem Statement schon etwas Egoismus mitschwingt, finde aber in meiner Umgebung keinen einzigen, der so „legal" denkt wie Du. Es kommt mir so vor, als säßest Du und die anderen bei der PC Games auf einer gezwungenermaßen (ich kann mir nicht vorstellen, daß es geduldet würde, wenn Du zu strafbaren Handlungen aufrufen würdest) legalen „Insel", die völlig fern von der Realität ist, und die meisten Deiner Leserbriefautoren schweigen zu diesem Thema lieber. Ich kann dies aber nicht, denn ich stehe zu dieser Sache. Hast Du wirklich nie ein Spiel kopiert?*
*In Erwartung Deiner Antwort:*
**Dein Faust**

Ich bin ganz ruhig.... ich bin völlig entspannt. Ah! Ich bin so entspannt wie eine Katze in einem Raum voller Schaukelstühle! Ich bekomme gleich meine Krise. Zum Glück mußte ich schon lange keine solche Anhäufung von Denkfehlern, faulen Ausreden und dümmlichen Rechtfertigungen mehr lesen. Aber eine böse Fee scheint offensichtlich an meinem Kindbett einen Fluch abgelassen zu haben, der besagt, daß ich immer und immer und aber wirklich auch immer wieder den selben Blödsinn lesen muß - bis an das Ende meiner Tage, das nach der Menge meiner momentanen Adrenalinausschüttung zum Glück nicht mehr weit entfernt sein kann. Hör doch endlich auf, Dir selbst in die Tasche zu lügen und seh' die Sache einmal realistisch. Ich hoffe, wir gehen dahingehend konform, daß Software (geistiges) Eigentum eines anderen ist. Meine Wenigkeit würde gerne einen Porsche 911 fahren. Allerdings liegt dessen Anschaffungspreis weit über dem Limit, welches mir meine Bank zugesteht. Ich renn' nun also los und klau mir so ein Gerät. Und wer ist daran schuld? Nein - nicht ich! Die böse, böse Firma Porsche, weil die fürchterlich reich ist und den 911er so bestialisch teuer verkauft. Würde er nur 12.000 bis maximal 15.000 Mark kosten, würde ich ihn ja kaufen, aber ich seh' nicht ein, Porsche noch 120.000 Mark hinterherzuwerfen. Klingt das blödsinnig? Genau!
Natürlich kommen so schlaue Kerlchen wie Du sicher auf die Idee, daß sie niemanden schädigen. Nettes Märchen, hat aber mit dem echten Leben nix zu tun. Natürlich schädigen Pappnasen wie Du uns alle. Ein Produkt hat bestimmte Produktionskosten und soll auch Gewinn einfahren. Diese Punkte sind entscheidend für den Verkaufspreis, wobei noch eine Kalkulation der absetzbaren Stückzahlen mit einfließt. Wenn nun alle wie Du in einem Anfall von Vernunft Software kaufen würden, könnte anders kalkuliert werden. Aber finde ich schon cool, daß ich für Pappnasen wie Dich (Verzeihung, ich beginne mich zu wiederholen) mitbezahlen darf. Auch daß Programme, die preiswert angeboten werden, weniger kopiert werden, ist eher ins Reich der Fabel einzuordnen. Wenn man etwas warten kann, sind sehr viele Programme (vor allem Spiele) wirklich zu einem taschengeldkompatiblen Preis zu bekommen. Aber der Herr haben wahrscheinlich ein angeborenes Recht, immer die neueste und beste Software zu haben. Auf preiswertere (oder Shareware) zuzugreifen kommt dem Herrn wahrscheinlich nicht in den Sinn. Und bestimmt macht es Dir auch nichts aus, wenn von Deiner Arbeit manche Leute profitieren, ohne Dich zu bezahlen. Mir wird es echt zu dumm, immer wieder den selben Unsinn vorgesetzt zu bekommen. Könnt Ihr Euch nicht mal neue Argumente einfallen lassen? Nun muß ich Schluß machen. Erstens fängt die Sache an, mich grenzenlos zu langweilen, zweitens hab ich inzwischen Magenschmerzen. Spart Euch doch bitte zukünftig das Porto, oder schreibt dazu mal zur Abwechslung etwas Intelligentes.

## KONKURRENZ-DENKEN

*Guten Tag Herr Rainer!*
*Aufgrund des Erscheinens sogenannter „Next-Generation-Konsolen" widme ich diesen Leserbrief dem Thema „PC vs. Konsole". Die Hardwareanforderungen der PC-Spiele steigen. Kaum ein Spiel wird heute noch auf Disketten verkauft. Jedes neue Spiel schreit nach einem Pentium, am besten mit einer dreistelligen Taktfrequenz. Wo soll das alles noch enden? Um sich heutzutage einen Multimedia-PC anzuschaffen, auf dem alle aktuellen Spiele in einer halbwegs akzeptablen Geschwindigkeit laufen, muß man mindestens 2.500 Mark über die Theke schieben. Der krasse Gegensatz dazu: Die Next-Generation-Konsole von Sega, der Saturn, hat einen Neupreis von ca. 600 Mark. Obwohl vermutlich in jedem Haushalt ein Fernseher vorhanden ist, rechne ich den Preis von ca. 500 Mark dazu. So kommt man auf einen Gesamtpreis von ca. 1.100 Mark. Da diese Zahlen wahrscheinlich ziemlich eindeutig sind, verharren viele Freaks verständlicherweise unbeirrbar auf dem Standpunkt, daß der PC die Spielemaschine Nr. 1 sei (wat nix kost, dat is nix). Da der Preis allein noch nicht viel über die Leistung solcher Rechenmaschi-*

*nen aussagt, gehen wir gleich zu dem, worum es uns Zockern im Grunde genommen ja geht. Vergleicht man das Genre Rennspiele, so muß der PC-Fan erschreckt feststellen, daß WipEout auf seinem existenzgefährlich teuren Pentium nicht halb so gut kommt wie auf der PlayStation von Sony. Von der Spielbarkeit möchte ich erst gar nicht reden. Ähnlich sieht es bei Beat 'em Ups aus. Jeder Konsolenbesitzer lacht sich bei Augenkontakt mit „FX-Fighter" so gut wie tot, was leicht verständlich ist, kennt man die Qualität von Konsolenhits wie Virtua Fighter 2. Man kann nur hoffen, daß die neuen 3D-Accelerator-Karten diesem Genres wieder ein bißchen mehr Niveau verleihen. Da fast alle neuen Konsolen in der Lage sind, Full-Motion-Movies in VHS-Qualität nahezu ruckelfrei abzuspielen, werden interaktive Spielfilme wie WC3 sowohl zum optischen als auch zum spielerischen Überhit. Hat man dann festgestellt, daß dank der CD-ROM nun auch die Grafik-Adventures nicht mehr dem PC vorbehalten sind, schielt manch ein stolzer PC-Besitzer neidisch auf die Konsole seines Kumpels. Kommen wir zum größten Kritikpunkt des PCs: Die Inkompatibilitäten. Es gibt garantiert keinen Rechner, auf dem JEDES Programm sofort hundertprozentig läuft. Bei einer Konsole legt man die CD ein, schaltet ein und darf sich am Spiel erfreuen. Wenn man für den PC eine CD-ROM erstanden und einen ersten Startversuch gewagt hat, darf man sich bei 33,8% aller Fälle auf ein ca. zwei Stunden langes Umkonfigurieren gefaßt machen (ist zumindest bei mir so). Die Motivation sinkt also knapp über Zimmertemperatur. Dieser Frust bleibt einem bei der Konsole erspart. Fazit: Wer ausschließlich zocken will, sollte sich unbedingt eine Konsole zulegen. Wer jedoch nebenbei mit dem Rechner noch arbeitet, für den ist der PC die bessere Lösung. Optimal wäre natürlich einen PC zum arbeiten und eine Konsole zum spielen.* **Verbleibe mit freundlichen Grüßen:**

**Andy Komm**

**Deinem Brief ist eigentlich nicht viel hinzuzufügen. Ich bin überglücklicher Besitzer eines sauteuren PCs und eines Soturn. Bei Spielen wie „Virtua Fighter 2", „Sega Rally", oder „Virtua Cop" überzieht meinen PC immer eine leichte Schamesröte. Sein Selbstvertrauen kann nur durch heftigen Einsatz von „WinWord" wieder hergestellt werden, da sich die Konsole weigert, etwas derartiges zu versuchen. Aber ich würde nicht so weit gehen zu behaupten, Konsolen wären die Spielekisten Nr.1. Natürlich machen sie in puncto Grafik und Animation dem PC etwas vor. Immerhin ist der PC ein reines Arbeitstier, dem das Spielen erst mühsam beigebracht werden muß - was heute schon erstaunlich gut geht. Ich denke noch mit Schaudern an die ersten Versuche! Aber dennoch spricht auch vieles für den PC! Eine Konsole wird niemals die Verbreitung von PCs haben, was bedeutet, daß die Anzahl der dafür erhältlichen Spiele ein lächerlicher Prozentsatz der verfügbaren Spiele für PCs sind... und immer sein werden. Optimal wäre also ein PC zum Arbeiten und für die große Auswahl, die Konsole für die Knaller. Hoffentlich äußern sich auch noch andere Leser zu diesem Thema. Endlich wieder einmal ein Leitgedanke, der halbwegs interessant klingt. Vielen Dank Andy.**

## PC Games hilft!

Hallo Leute,

ich wende mich an Euch mit der Bitte, mir weiterzuhelfen. Im letzten Jahr bestellte ich von der Firma Pearl Agency das Programm „IRVA BRD & PLZ-ROUTE", das auch prompt geliefert wurde. Als ich es installieren wollte, hatte ich verschiedene Probleme. Als ich meinen Fall Pearl Agency erklärte, stellte sich heraus, daß das Handbuch veraltet war. Ich sollte die Disketten einsenden. Nach kurzer Zeit erhielt ich die Disketten zurück, da sie in Folie eingeschweißt waren, vermute ich, daß es sich um Ersatzdisketten handelte. Leider war das Handbuch wieder das alte. Trotz zahlreicher Versuche, ist es mir bis heute nicht gelungen, das richtige Handbuch zu bekommen. Ich würde mich freuen, wenn Ihr mir in dieser Angelegenheit weiterhelfen könntet.

**Herzlichen Dank für Eure Mühe, Karl Hofmann**

**Ich war ziemlich überrascht, für diese Rubrik eine Zuschrift betreffs der Firma Pearl Agency zu erhalten, da mir diese Firma vor allem dadurch aufgefallen ist, daß sie nie auf dieser Seite in Erscheinung tritt. Was in diesem Falle schiefgelaufen ist, konnte ich leider nicht mehr nachvollziehen. Doch bei einer telefonischen Rücksprache mit Pearl wurde mir freundlich, aber bestimmt versichert, daß man sich darum kümmern und zurückrufen würde. Etwas überrascht war ich lediglich von der Geschwindigkeit (ca. 28 Minuten - und das an einem Freitagnachmittag!), mit der dies geschah. Das richtige (!) Handbuch wurde noch am selben Tag verschickt, und ein Kundendienstberater von Pearl Agency rief unseren Leser an, um auch wirklich alle Probleme zu beseitigen. Wenn alle Firmen so prompt reagieren würden, müßte ich mir Gedanken über den Sinn meines Arbeitsplatzes machen.**

**Haben Sie auch ein Problem mit einem Hersteller oder Versandunternehmen? Dann schreiben Sie uns! Wir bemühen uns, „Mißverständnisse" jeglicher Art aus der Welt zu schaffen. Sie erreichen uns per Fax *(0911/6426333)*, per *E-Mail (CompuServe: 100567,3006)* oder in schriftlicher Form:**

***Computec Verlag,***
***Redaktion PC GAMES,***
***Kennwort: Ärger?***
***Isarstraße 32-34***
***90 451 Nürnberg***

PC Games Disc & Mag





DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 4/96

**Liebe Tips & Tricks-Leser,**

Komplettlösungen sind ein zweischneidiges Schwert. Zwar läßt sich ein Spiel mit ihrer Hilfe in wenigen Stunden beenden, allerdings geht auch häufig eine Menge Spielspaß verloren. Deshalb haben wir uns dazu entschlossen, Adventurelösungen in der Zukunft nur noch in Form von „Fragen und Antworten" zu veröffentlichen. Damit können Sie nun problemlos alle Puzzles lösen, ohne daß zuviel vom eigentlichen Spiel vorweggenommen wird.
Bei der ersten Komplettlösung in der neuen Form handelt es sich um The Riddle of Master Lu - ein Spiel, das von vielen für einen potentiellen Indy 4-Nachfolger gehalten wird.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen,

Simon Schmid




# ASCENDANCY

## ALLGEMEINE SPIELTIPS

***Einleitend zunächst ein paar allgemeine Tips. Das Ziel des Spiels sollte jedem klar sein: man muß mit möglichst vielen Spezies eine Allianz schließen und die, die sich weigern, eine Allianz einzugehen, auslöschen. Das kann man bewerkstelligen, indem man seine Partner mit in den Krieg hineinzieht.***

Kriege zettelt man am besten mit der schwächsten Rasse an (Geheimdienst), solange man keine Allianz mit dieser hat. Man sollte nie absichtlich einen Krieg mit einer überlegenen Rasse bzw. einer Rasse mit speziellen Fähigkeiten, die Ihnen in Konflikten weiterhelfen können (z. B. Minione oder Snovemdomas) anfangen. Zur Auswahl des eigenen Volkes am Anfang ist zu sagen, daß es aus 23 Rassen drei gibt, die das Ziel leicht erreichen können. Dies sind die Chamachies (Forscher), die Minione (Eroberer) und die Capelonen (Meister der Tarnung). Nur sie (natürlich gibt es auch noch andere Rassen, die auch ans Ziel gelangen können, aber länger brauchen und sehr gut geführt werden müssen) können schnell gewinnen. Nun liegt es an Ihnen, zu entscheiden, welche der drei oben genannten Charakteren sie wählen.

### Kolonien gründen

Man muß erst forschen, bevor man Schiffe, Sternstraßenantriebe und dann auch Kolonien bauen kann. Auf Kolonien sollte man zuerst wachstumproduzierende Felder (grün) mit Agriplots bebauen. Dann geht es darum, die Industrie aufzubauen; mit Fabriken am Anfang und später mit industriellen Megafabriken und Hyperkraftwerken. Wenn man auf die erste Rasse trifft, wird es höchste Zeit, die Planetenverteidigungsanlogen aufzubauen. Sie sollten aus Schilden (Orbit und auf dem Boden) und orbitalen Waffen bestehen. Viel mehr kann man zu diesem Thema nicht sagen. Weitere Zusätze kann man je nach Lage des Systems entscheiden.

### Schiffe

Man sollte immer die größte zur Verfügung stehende Schiffshülle bauen und diese mit den neuesten Technologien ausstatten. Das erste Schiff sollte ein mittleres Kolonialschiff sein. Kriegsschiffe sollte man erst bauen, wenn man auf andere Rassen gestoßen ist. Schiffe zur Invasion braucht man erst, wenn man Krieg führt. In Kriegszeiten sollte man in gerade neukolonisierte oder -eroberte Systeme immer ein oder mehrere Schiffe zur Verteidigung postieren, bis die Planeten ausreichend Verteidigungsmaßnahmen aufgebaut haben. Auch in Grenzregionen, die eigentlich genug Verteidigung haben, sollte man immer ein Schiff in der Hinterhand haben - und sei es nur als Kugelfang. Strategisch bedeutende oder Systeme mit großen Planeten sollte man ebenfalls gut schützen.

### Diplomatie

Wenn man keine Spezies gewählt hat, die ein diplomatisches Talent hat, ist es schwierig, mit manchen Rassen eine Allianz zu schließen. Das ist beispielsweise der Fall, wenn die Spezies extrem desinteressiert an Diplomatie ist, oder wenn man schon einmal Krieg gegen sie geführt hat. Ohne diplomatisches Geschick sind die meisten Rassen nur mit Glück zu einer Allianz zu bewegen. Hat man es endlich geschafft, eine oder mehrere Allianzen zu schließen, ergibt sich das nächste Problem: will die Rasse nur einen eigenen Nutzen aus der Allianz ziehen (z. B. Dubtaken) oder ist sie wirklich an dauerhaftem Frieden mit ihnen interessiert? Man kann nur für wenige Rassen ein genau zutreffendes Verhaltensmuster erstellen. Abspeichern vor dem Austausch von Informationen ist dringend angeraten. Alles in allem ist Diplomatie das schwerste und umfangreichste Thema, mit dem man sich ernsthaft befassen sollte, denn sie ist überlebenswichtig für Ihre Rasse - vor allem in Kriegszeiten, wenn man Hilfe bei der Befreiung von Systemen oder Unterstützung in Kriegen braucht, die zu eskalieren drohen. Man sollte dabei vorher auf die Spannungsverhältnisse, Allianzen, Kriege, Wissensstände, Flottengröße und andere nützliche Informationen aus dem Geheimdienst achten.

### Kriegsführung

Kriege sind sehr eng verbunden mit Diplomatie und der Schlachtflotte. Achten Sie auf die in diesen Abschnitten genannten Dinge, und Sie werden häufig Erfolg in der Kriegsführung haben. Sehr gut ist es, zuerst die Moral der feindlichen Rasse zu untergraben. Das tut man, indem man das Heimatsystem einnimmt und dauerhaft verteidigt. Aus dem gleichen Grund müssen Sie auch Ihr eigenes Heimatsystem sehr gut verteidigen, weil der Gegner versuchen wird, Ihr System einzunehmen.

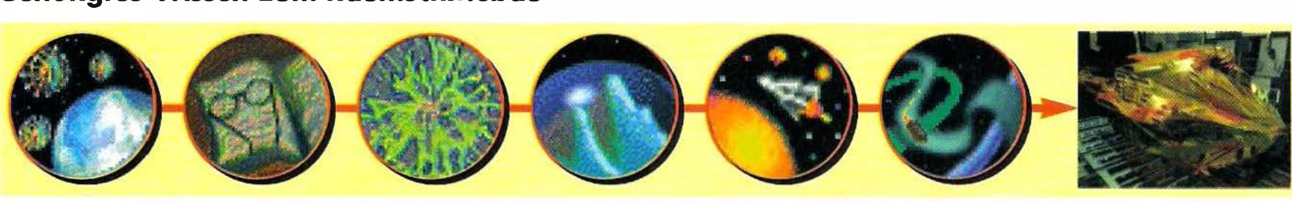
### Invasionen

Die Minione sind die Meister der Invasionen, ihnen gelingt jede Offensive, gleich wie groß der Planet oder wie gut er verteidigt ist. Andere Rassen sollten auf Invasionsschiffen immer genügend Phasenbomben zur Zerstörung der Schilde am Boden mitführen. Man sollte immer zuerst eine oder mehrere Phasenbomben auf einen Planeten mit Oberflächentarnung werfen, bevor man ihn einnimmt. Aber außer Phasenbomben muß man auch noch effektive Waffen zur Zerstörung der orbitalen Schilde dabei haben, damit man überhaupt erst eine Invasion starten kann. Ist eine Invasion geglückt, so wird der Gegner versuchen, den Planeten zurückzuerobern, bevor man die Schilde wieder aufgebaut hat. Deshalb sollte man außer den Invasionsschiffen auch noch Verteidigungsschiffe in die Flotte integrieren. Wird der Planet trotzdem zurückerobert oder steht er kurz davor, so sollte man alle Schiffe aus dem Orbit entfernen und noch einmal versuchen, den Gegner aufzuhalten. Scheitert trotzdem jede Maßnahme, so sollte man sich nur noch um einen schnellen Rückzug kümmern.

### Die Planeten

Wie bereits erwähnt, sind Planeten das A und O eines Imperiums. Nur auf ihnen kann man Schiffe bauen und ausrüsten, Forschungseinrichtungen bauen und alles weitere planen und ausführen. Deshalb sollte die Planeten- und Systemverteidigung auch an erster Stelle stehen, wenn man gerade etwas Zeit hat. Die Friedenszeiten nutzt man am besten dazu. Sollte sich einmal eine fremde Rasse in einem von Ihnen besetzten System breitzumachen versuchen, so zählt dies als Verlust über die Kontrolle eines Systems und wirkt sich damit negativ auf die Anzahl der maximal baubaren Schiffe aus. Deshalb sollte man sofort eine Invasion auf diese(n) Planeten starten. Es gibt Rassen, die Ihnen nur wegen eines einzigen Planeten den Krieg erklären und gleich nach dessen Einnahme wieder Frieden schließen wollen. Wenn sie militärisch stark sind, sollten Sie jedoch den Planeten oder besser gleich das ganze System einnehmen.

**Benötigtes Wissen zum Raumschiffsbau**



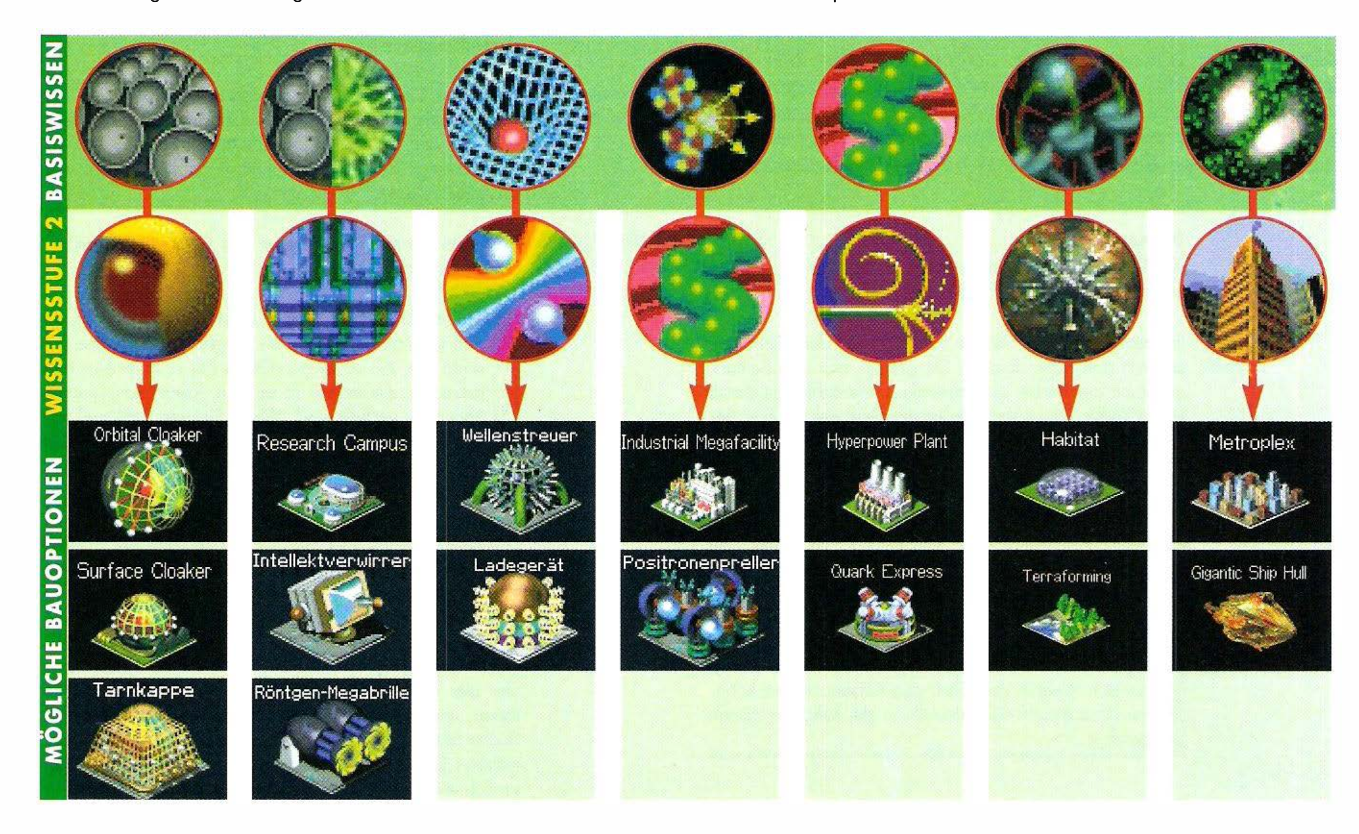


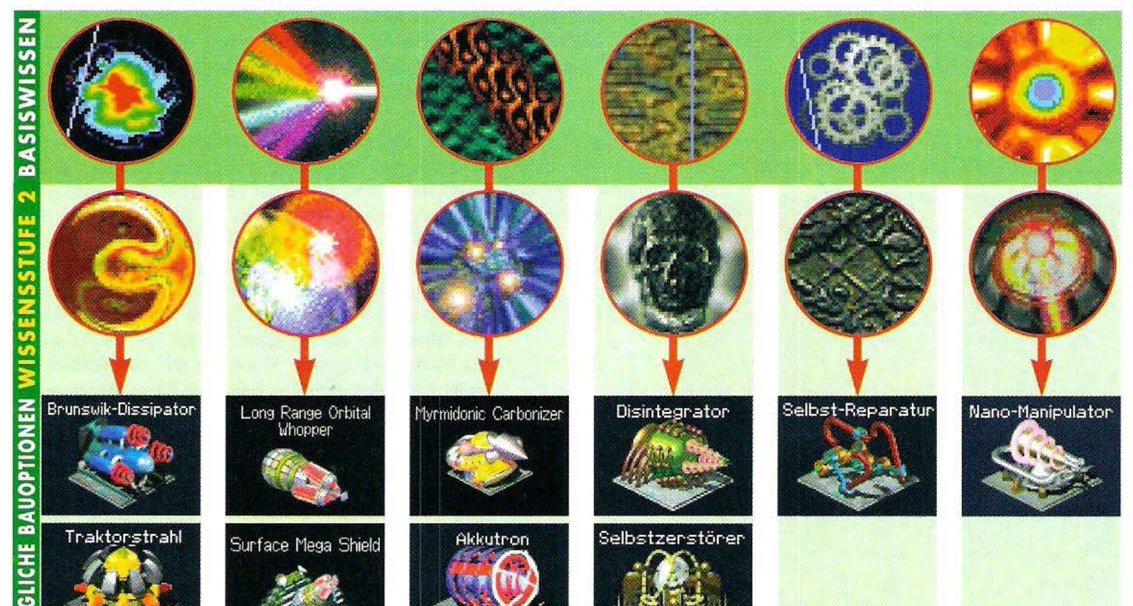
# ASCENDANCY

## DER ENTWICKLUNGS- UND ERFORSCHUNGSBAUM

### Forschung

Zur Forschung ist generell zu sagen, daß man ständig Forschungseinrichtungen auf Planeten bauen sollte. Im Forschungsbildschirm selbst sollte man bei den Chomochies immer das Forschungsprojekt anwählen, das die meiste Zeit in Anspruch nimmt, bei den anderen Rassen immer das Projekt, das am wenigsten Zeit benötigt. Auch sollte man bei den anderen Rassen mit System forschen, da man sich schnell verzettelt hat, in der Technologie hinterherhinkt und leicht ausgelöscht ist. Sehr wertvoll für die Forschung sind xenoarchäologische Ruinen, die meistens technologische Schätze darstellen. Mit dem Austauschen der Technologie mit Allianzpartnern sollte man vorsichtig sein. Am besten nur Technologien mit technologisch fortschrittlicheren Spezies austauschen.






Mit den Chamachies ist Forschung nicht nur eine Frage der Zeit, sondern eine Frage der Energie. Sobald die Chomochies genug Energie zusammen haben, können sie jede Entwicklung sofort beenden. Durch dieses Talent sind sie den anderen Völkern in der Forschung meist um Längen voraus.

# THE RIDDLE OF MASTER LU

## KOMPLETTLÖSUNG

***Mit »The Riddle of Master Lu« steht seit langem mal wieder eine richtige Herausforderung in den Verkaufsregalen, die selbst Profis einige Zeit beschäftigen sollte. Wenn Sie also an der einen oder anderen Stelle partout nicht vorankommen, finden Sie auf den folgenden Seiten garantiert den benötigten Hinweis. Um bei Ripleys gemächlichem Gang nicht einzuschlafen, sollten Sie ihn bei den ersten Anzeichen von Langeweile fortbewegen, indem Sie zuerst den Zielort mit der linken und dann mit der rechten Maustaste anklicken, um ihn so quasi über den Bildschirm hüpfen zu lassen.***

### New York

Als Sie das Odditorium betreten, finden Sie Feng Li an einen Stuhl gefesselt. Eine Königskobra starrt ihn an.

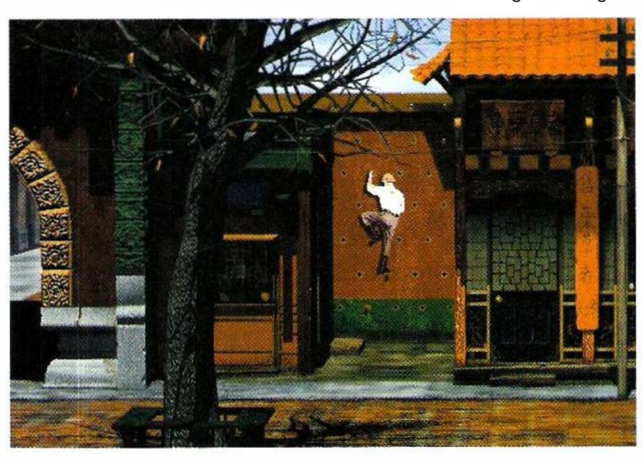
**Wie kann ich Feng Li retten?** Entweder schlagen Sie der Schlange mit dem Samuraischwert den Kopf ab oder Sie greifen sich den Schlangenstock am Boden und befördern die Schlange damit in die Truhe. Diese Variante ist angenehmer für das Tier - und für Ihren Geldbeutel.

Zwei Chinesen, aus Ägypten noch bestens in Erinnerung, haben Akten über den Ersten Kaiser Chinos gestohlen. Einen Brief von Baron von Seltsam in Ihrem Safe jedoch haben sie übersehen. In diesem ist von einem Schlüssel zum Grab des Kaisers die Rede und von einem Siegel, das unglaubliche Kräfte besitzt. Ihr weiterer Weg führt Sie nach Peking, wo sich alte Aufzeichnungen von Master Lu befinden, die den Weg in das Grab des Kaisers weisen könnten. Das Siegel darf niemals in die falschen Hände geraten...

### Peking (Peiping)

Ohne Paß dürfen Sie die „Hall of Classics" nicht betreten. Eindeutige Zeichen warnen davor, das Gesetz zu überschreiten. Bei Ihrem Rundgang in der Stadt bleibt Ihnen ein Bettler stets auf den Fersen.

**Was soll ich tun?** Wechseln Sie zunächst Ihr Geld in chinesische Währung um. Gehen Sie an dem Holzhaufen vorbei in den Hinterhof der Schmiede. Dort berühren Sie das große Wagenrod und sammeln die Speichen ein. Schließlich betrachten Sie den Krempel neben dem Bettler. Sie entdecken ein Rebus-Amulett und kaufen es dem Bettler ab.



**Wie bekomme ich den Bettler los?** Tauschen Sie mit der Frau, die aus einem Soldatenhelm Futter an Tauben verteilt. Für das Kriegsfoto bekommen Sie den Helm. Werfen Sie den Helm auf das Sonnendach der Schmiede.

**Wie komme ich ohne Paß in die Halle?** Schieben Sie die Speichen des Wagenrades in die Löcher in der Wand neben dem Eingang. Über die Speichen können Sie die Mauer erklimmen. Heben Sie auf der anderen Seite die Schmetterlingsbrosche auf, die aus einem der Löcher gefallen ist.

**Was soll ich denn nun in der Halle?** Schlagen Sie mit dem Klöppel den Gong und unterhalten Sie sich mit dem Priester.

**STORY**

Sie erfahren, daß Master Lu die Osterinsel, Sikkim und eine alte Stadt in den Bergen Südamerikas besucht hat. An all diesen Orten hat er Hinweise hinterlassen, die jedoch in antiken, längst vergessenen Sprachen verfaßt sind. Wenn Sie den Schlüssel finden, wird Ihnen der Priester gestatten, Master Lus Tafel zu begutachten! Also sind Sie nun gezwungen, in den Fußspuren von Master Lu zu reisen.

Schicken Sie vom Posh Office aus sowohl das Amulett als auch den Schmetterling nach New York. Genauso verfahren Sie später mit allen weiteren Artefakten.

### Danzig

Der alte Baron ist schon verstorben. Sein Sohn erlaubt Ihnen, nach Notizen und Hinweisen zu forsten, die Ihre Suche betreffen. Ferner bittet er Sie, den Unglück bringenden Edelstein (Romanov Emerald) zu finden, bevor er sich wieder seinen diversen Hobbys widmet.

**Wo gibt es hier Artefakte für das Odditorium zu sammeln?** Einen Geldschein finden Sie direkt unter dem Sofa, auf dem Sie gerade noch gesessen haben. Die billigste Briefmarke der Welt finden Sie in einem an Sie adressierten Umschlag in der Schublade von Baron Seltsams Schreibtisch (Billardraum).

**Wie komme ich in das Geheimlabor, von dem der jungen Baron sprach?** Nehmen Sie außer dem Umschlag auch den Schlüsselbund aus der Schublade. Mit diesem können Sie den Spielschrank und die darin befindliche Schublade öffnen. Dem Kartenspiel fehlt das Pik As. Links neben dem rechten Bild erkennen Sie in der Tapete die Spielkarte, die hinter sich einen Schalter verbirgt. Nehmen Sie die rote Kugel vom Billardtisch und betätigen Sie den Schalter. Dann nehmen Sie eine Zigarre aus dem Kästchen und öffnen das Lüftungsgitter. Lassen Sie die Kugel in das runde Loch gleiten. Wenn Sie nun den Billardtisch weiter nach oben drücken, gelangen Sie in das gesuchte Labor.

**Wie komme ich an den Emerald in dem Glasgefäß - ohne daß er verloren geht?** Nehmen Sie den Eisenhebel (Lever Key) von der Wand, den Pumpengriff (Pump Grips), den kurzen, chirurgischen Schlauch (Surgical Tube), den Stöpsel (Rubber Plug) und den Gartenschlauch aus der Schublade. Montieren Sie anschließend sowohl den Wasserhahn (Faucet Pipe) als auch den Wasserhahngriff (Faucet Handle) vom Becken ab. Nun müssen Sie den Wasser-

# THE RIDDLE OF MASTER LU

## KOMPLETTLÖSUNG



hahngriff auf das Druckluftventil (Air Valve) schrauben und dieses ganz einfach schließen. Mit dem kurzen Schlauch können Sie die beiden Rohransätze (Nozzles) miteinander verbinden. Der Hebel von der Wand paßt hervorragend auf den Tischbolzen (Table Pivon). Und schließlich stecken Sie den Pumpengriff auf die Pumpe, um den Kompressor mit Luft zu füllen. Nachdem Sie das Periodensystem als Pfropfen in das Gefäß geschoben haben, können Sie unbesorgt das Ventil wieder öffnen und den kostbaren Stein in Empfang nehmen.

**Wie öffne ich den Panzerschrank so, daß er auch geöffnet bleibt?**

Zunächst müssen Sie Pumpengriff und Pumpenstange (Pump Rod) an sich nehmen. Mit dieser Stange können Sie den Hebel an der eisernen Deckenkonstruktion (Bracket) sichern. Öffnen Sie mit Hilfe des Diamanten die Halterung des Glasgefäßes (Iron Support) und nehmen Sie es von der Wand. Das Gefäß muß mit Wasser gefüllt werden. Zu diesem Zwecke entfernen Sie den Korken des Edelsteines und dichten mit ihm, dem Stöpsel und dem Pumpengriff das Gefäß ab. Hängen Sie es jetzt leer an den Hebel. Der kleine Schlauch muß an die Wasserhahnvorrichtung (Faucet Stem) angeschlossen werden. Da seine Länge aber bei weitem nicht reicht, hängen Sie noch den Gartenschlauch und den Wasserhahn hinten dran. Um den Schrank zu öffnen, gilt es nur noch, den Wasserhahn bis zum Glasgefäß hinüberzuziehen, den Griff vom Ventil wieder am Waschbecken zu befestigen und das Wasser aufzudrehen.

**STORY**

Sie finden einen Brief von Professor Menendez in Peru, der die These aufstellt, daß mindestens vier Siedlungen existieren, die es schon 1.200 Jahre vor den Inkas gegeben hat. Diese seien dem Kondor, dem Affen, der Spinne und der Schlange gewidmet und in jeder dieser Siedlungen habe Master Lu seine Hinweise zurückgelassen.

**Wie komme ich aus dem Labor wieder heraus?**

Betrachten Sie sich den Edelstein unter dem Mikroskop (Panzerschrank). Die Buchstaben Ti Xe ergeben rückwärts gelesen: eXiT: Ausgang! Auf dem Periodensystem finden Sie Titan und Xenon unter den Ordnungszahlen 22 und 54. Geben Sie diese Zahlen rückwärts, also 4522, in die Buttonleiste im Schrank ein.

**Wie komme ich in das Mausoleum des Barons?**

Verfrachten Sie Li Fengs Schildkröte aus New York samt dem Futter aus der Schublade unter dem Terrarium nach Danzig. Um den Gärtner von seiner Arbeit wegzulocken, verwüsten Sie mit den Händen den Busch im Vorgarten des Schlosses und machen den Gärtner darauf aufmerksam. Nachdem Sie die Latte und die Harke des Gärtners eingepackt haben, gehen Sie zum Grab des Barons, legen die Holzlatte dort quer über die zwei Urnen und steigen darauf. Von dort oben schieben Sie das Schildkrötenfutter durch die Luke und befördern es mit der Harke weiter nach hinten. Die Schildkröte darf hinterhertrotteln.

**STORY**

Als die Schildkröte die Glocke des Grabes zum Schwingen bringt, erschrickt der Gärtner fürchterlich. Ihr Weg ist frei: im Grab finden Sie den Schlüssel Master Lus - eine Schablone für die Steintafel in der „Hall of Classics". Damit steht leider fest, daß der Schlüssel nur ein Schlüssel zu einem weiteren ist. In einem Brief fleht der Baron den Finder an, sich auf das Gute zu besinnen und das Siegel nicht zu mißbrauchen...

### Sikkim

**STORY**

Im Posh Office erfahren Sie von einem Tempel in den Bergen, dessen Bewohner schon lange vor allen anderen hier lebten. Dieses Kloster dürfte Ihre einzige Chance sein, Schriften von Lu zu finden.

**Wie komme ich an dem Wächter vorbei?**

Achten Sie während des Gesprächs mit ihm auf seine rechte Hand, an der ein Ring prangt. Entfernen Sie das Band von der Zigarre des Barons und zeigen Sie dieses dem Wächter.

**Was soll ich denn hier drin?**

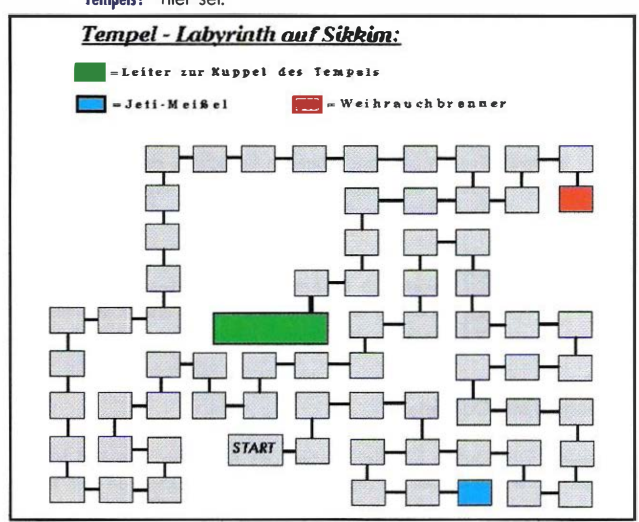
Zunächst besteht Ihre Aufgabe darin, fünf Mönchen die richtigen Gebetsrollen zuzuteilen.

**Welche Rolle muß zu welchem Mönch?**

Leider gilt bei jedem Neustart des Spiels eine andere Einteilung der Rollen zu den Mönchen. Sammeln Sie also sämtliche losen Gebetsrollen ein und probieren Sie sie bei den Mönchen durch.

**Wie komme ich in das Innere des Tempels?**

Haben Sie die Rollen einmal richtig zugewiesen, fragen Sie jeden der fünf Mönche, wie lange er schon hier sei.



# THE RIDDLE OF MASTER LU

## KOMPLETTLÖSUNG


Es stellt sich heraus, daß der neunte Mönch der erfahrenste ist und als einziger den Weg der Erleuchtung schon beschritten hat. Er teilt Ihnen mit, daß auch Sie für den Weg bereit sind. Die letzte freie Zelle des Tempels springt auf und offenbart Ihnen ein kniffliges Labyrinth, das eher dunkel als erleuchtet scheint.

**Wozu sind die Schnüre gut?** Mit diesen Schnüren an der Decke läßt sich das ganz einfach das Licht im nächsten Raum anschalten.

**Auf welchem Weg komme ich ans Ziel?** Der beschwerliche Weg führt über drei Etappen, auf denen Sie zwei Artefakte einsammeln können (R=rechts; O=oben; L=links; U=unten)
Die erste Etappe führt vom Eingang aus über:
**R-O-R-U-L-U-R-R,**
wo Sie einen Jeti-Meißel finden. Von dort aus bewältigen Sie die zweite und längste Etappe:
**L-L-O-R-R-R-U-R-O-O-L-L-O-R-R-O-L-L-O-O-L-U-U-L-U-L-L-U-L-O-L-U-L-U-R-U-L-L-O-O-O-O-R-R-O-O-O-O-R-R-R-R-R-R-U-R-O-R-U**
und sammeln dort einen Weihrauchschalenhalter ein. Schließlich findet die Wanderung ihren Schlußpunkt: **O-L-U-L-L-L-U-U-L-U.**

**Wie komme ich an die Leiter?** In diesem Raum gibt es ein fünftes Seil. Ziehen Sie es, und klettern Sie dann nach oben.


In der Kuppel befinden sich Aufzeichnungen von Master Lu, die Sie gewissenhaft in Ihr Notizbuch übertragen sollten und später an Mei schicken, um sie übersetzen zu lassen. Das Buch selbst lassen Sie aus Ehrfurcht liegen.

### Peru


Professor Menendez ist getötet worden, bevor er Ihnen über seine Forschungen berichten konnte. Sein Assistent bietet Ihnen seine Hilfe an, die Sie aber aus zeitlichen Gründen nicht in Anspruch nehmen können.

**Was hat es mit der Steinplatte auf sich?** An ihr finden Sie weitere Zeichen für Master Lus Rätsel und erfahren, daß sie aus einer der geheimen Städte stammt.

### In Mocha Moche

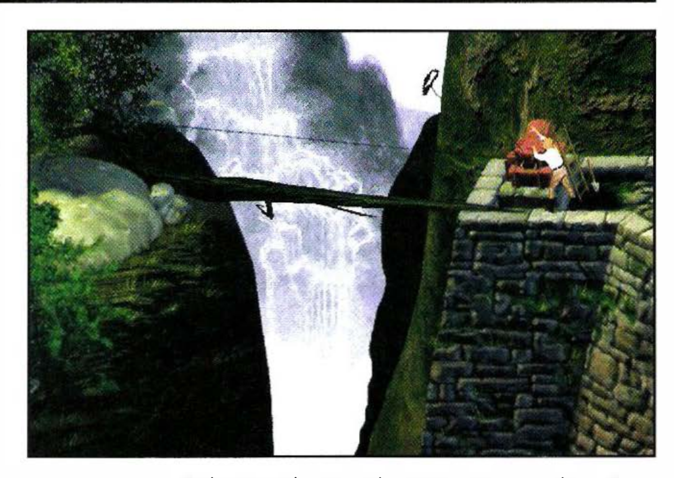
Hier treffen Sie auf den Neffen von Professor Menendez, einen äußerst unsympathischen Typen.

**Was nun?** Kaufen Sie, nach hartem Feilschen, dem Grabräuber seinen Schrumpfkopf ab. Tauschen Sie den Romanov Emerald gegen die Leiter und die Schaufel.


Vom schrecklichen Fluch des Edelsteins ergriffen, hackt sich Menendez mit seiner Schaufel drei Zehen ab und stürzt beim Fluchtversuch kopfüber in den Abgrund. Niemals kann er das überlebt haben.

**Was fange ich mit der Holzente an?** Die einzige Verwendung für die Holzente findet sich im Odditorium.

**Wie komme ich über die Schlucht?** Gehen Sie die Treppen des Turms bis zum Hof hinauf und nehmen Sie sich zwei Weinranken von der Turmseite - eine grüne und eine braune. Binden Sie beide



Ranken jeweils (!) an der Spinnenstatue und am Baum fest! Nun können Sie das Seil entfernen. Sollten Sie etwas falsch gemacht haben, treffen Sie Menendez schon bald auf der „anderen Seite" wieder.

**Wie komme ich an den Gegenstand in der Nische des Turms?** Gehen Sie auf die Dachfläche des Turmes. Binden Sie die Leiter an das Seil und legen Sie diese auf die Altarfläche. Kippen Sie den Altarstein auf die Leiter, um sie zu sichern. Ist das geschehen, können Sie am Seil hinunterklettern und den Kristallschädel aus der Nische entfernen.

**Wie komme ich in das Observatorium hinein?** Malen Sie als erstes die Zeichen der dritten Tafel ab, die Sie unten rechts neben der Treppe finden. Betrachten Sie die Kombinationen in Ihrem Notizbuch genau. Es ist immer die gleiche Kombination, die nur in jeder Zeile mit einem anderen Symbol beginnt. Die erforderliche Kombination muß mit dem Tannenbaum beginnen - der Rest ergibt sich aus den anderen Zeilen.

**Wozu dient die Statue im Observatorium?** Das werden Sie gleich merken. Setzen Sie den Kristallkopf auf den Rumpf der Statue. Danach schieben Sie den Schaufelstiel in das Loch im Sockel der Statue und drücken dagegen. Nehmen Sie den Schädel am Ende unbedingt für das Odditorium wieder mit sich.

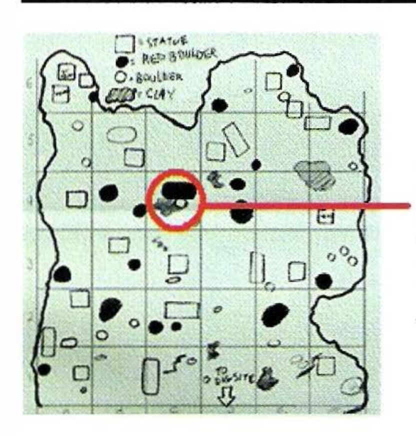
STORY
Licht fällt durch einen Spalt in der Kuppel und bricht sich im Kristallschädel. Dieser projiziert eine Farbkombination über die Symbole an der Wand - ein weiteres Teilchen in Lus Puzzle ist gefunden - die Lösung scheint greifbar nahe.

### Die Osterinsel (Easter Island):

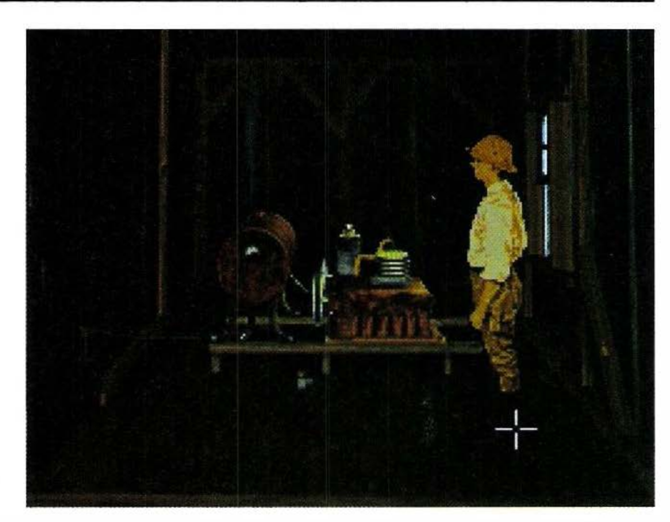
Es stellt sich heraus, daß die hübsche Dame, die Sie gerade noch so verdutzt angestarrt haben, jener berühmt-berüchtigte Doktor Twelvetrees ist. Trotz anfänglicher Hemmungen beschließt man, sich gegenseitig zu vertrauen. Doktor Twelvetrees führt Sie zu einer Bucht, wo eine alte Frau im Sand kniet und darauf wartet, daß Sie dem „Sehenden Wächter" das Augenlicht wiedergeben. Die Statue ist von ihrem Sockel gestürzt, lehnt mit dem Gesicht zur Wand am Felsen und kann so die Insel nicht mehr vor drohenden Gefahren schützen - im übrigen soll der Wächter auch noch ein Geheimnis verbergen...

# THE RIDDLE OF MASTER LU

## KOMPLETTLÖSUNG




Auf der Osterinsel müssen Sie diesen Quadranten suchen



**Wie kann ich den Sehenden Wächter wieder in seine normale Position bringen?** Sammeln Sie die beiden Treibholzteile in der Bucht auf. Der eine ist geformt wie ein Puffin. Gehen Sie zurück zur Ausgrabungsstelle und packen Sie dort den Hemdsärmel genauso ein wie den Pfahl, an dem er hängt, ein. In der Bucht drücken Sie das große Stück Treibholz in das passende Loch vor der Statue. Indem Sie den Pfahl als Hebel benutzen, gelingt es Ihnen, den „Sehenden Wächter" wieder gen Meer zu richten. Leider fehlt ihm ein Auge.

**Woher bekomme ich das Auge für den Sehenden Wächter?** Tauschen Sie in Lima/Peru im Posh Office die Uhr gegen Ihr Puffin-Treibholz. Mit dem Hemdsärmel gelingt es Ihnen, dem umgefallenen Kopf auf der Osterinsel, sein übriggebliebenes Auge herauszudrehen. Geben Sie der alten Frau die beiden Teile - sie wird für den Rest sorgen.

**Wie kann ich die Schätze aus dem Loch bergen?** Da sich das alte Mütterchen aus dem Staub gemacht hat, sind Sie gezwungen, Doktor Twelvetrees um Hilfe zu bitten. Für das Feuerzeug, das diese verliert, finden Sie sicherlich noch Verwendung...

**Wie kann ich Doktor Twelvetrees eine Freude bereiten?** Finden Sie ein altes Überbleibsel des Rongorongovolkes. Machen Sie sich auf die Suche nach einem riesigen roten Geröllblock, vor dem ein etwas kleinerer, grauer liegt. Zuerst müssen Sie links von dem umgefallenen Kopf den Bildschirm verlassen. Der weitere Weg dorthin ist leider bei jedem Neustart unterschiedlich, so daß eine Wegbeschreibung sinnlos wäre. Glücklicherweise ist der Suchradius nicht allzu groß.

**Wie kann ich den grauen Felsblock zur Seite schieben?** Holen Sie sich aus Doktor Twelvetrees Schuppen die Startleine des Stromgenerators und dichten Sie mit deren Hilfe das Walknochenhorn aus dem Felsloch ab. Wasser, im Horn von der Bucht zum Stein verfrachtet, weicht den Lehm rund um den Felsen vortrefflich auf.

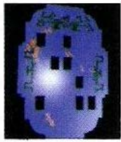
**STORY**

In der Lücke verbirgt sich eine Schrifttafel, die Sie natürlich zu Doktor Twelvetrees bringen sollen. An der Ausgrabungsstätte angekommen, können Sie gerade noch in Deckung springen, als Sie bemerken, daß Doktor Twelvetrees ungebetenen Besuch hat - einmal mehr zwei Chinesen.

**Wie kann ich Doktor Twelvetrees befreien?** Steigen Sie durch das Fenster in den Schuppen. Mit dem Zündkerzenschlüssel (Plug Tool) vom Boden können Sie die Zündkerze (Plug) lockern. Diese muß danach mit der Startleine verbunden werden. Das andere Seilende dieser Startleine müssen Sie an den Türdroht (Wire) binden. Um die tödliche Rettungsaktion zu vollenden, stellen Sie das Feuerzeug unter dem Tank auf den Boden, rütteln an einem der Stromkabel und treten eilig die Flucht durch das Fenster an.

Der Schuppen explodiert, als einer der Gangster die Tür öffnet, und läßt beide Schurken von der Bildfläche verschwinden. Samantha, wie Sie Doktor Twelvetrees jetzt nennen dürfen, klärt Sie über den Wert Ihres Fundes auf. Es handelt sich um eine Lehrschrift, auf der genauestens beschrieben wird, wie man die Rongorongo-Sprache rekonstruieren kann. Als Gentleman überlassen Sie Samantha selbstverständlich die Tafel. Wenn das Mei wüßte.

## Peking



Mei hat Ihre Reiseerlaubnis für die Sian-Provinz bekommen. Schockiert müssen Sie feststellen, daß der Priester tot im Gebäude liegt und kein Mensch weit und breit zu sehen ist. Mit Ihren Aufzeichnungen gelingt es Ihnen tatsächlich, Master Lus Rätsel zu lösen. Unglücklicherweise tauchen noch mal zwei Chinesen auf. Sie werden sämtlicher Gegenstände und Notizen entledigt. Der kleinere befiehlt dem Riesen, Sie und Mei zu töten.

**Wie kann ich den Hünen stoppen?** Die Steinplatten sind das einzige, was ihn aufhalten kann.

**Wie kann ich den Querschlägern der Pistole beim Plattenumstoßen ausweichen?** Packen Sie vor dem Gebäude sowohl den Klöppel als auch den Gong ein. Werfen Sie den Gong auf die Feuerschale, und erledigen Sie den Chinesen anschließend, indem Sie die erste Steinplatte der rechten Seite zum Fallen bringen.

**Wie komme ich an meine Notizen?** Mit den Gongklöppel können Sie Ihr Notizbuch aus den Trümmern der Steinquader fischen.

**Das Buch ist leer! Wie komme ich ins Grab des Kaisers?** Nehmen Sie vom Boden direkt vor der Feuerschale das Stück erkaltete Kohle auf. Damit können Sie Ihre wertvollen Notizen wieder hervorzaubern.

# THE RIDDLE OF MASTER LU

## KOMPLETTLÖSUNG

### Die Sian-Provinz und das Grab des Ersten Kaisers:

**STORY** Sie werden auf einem Bauernhof abgesetzt. Zu Ihrem Glück ist Mei ihrer Muttersprache noch mächtig, so daß wenigstens sie sich mit dem Bauern verständigen kann. Dieser erzählt, daß schon eine Menge Leute damit beschäftigt sind, das Grab zu suchen und freizulegen. Sollten Sie etwa nach all Ihren Bemühungen nun doch schon zu spät sein?

**Was gibt es auf dem Hof Interessantes?** Schauen Sie sich mal den Scherbenhaufen neben dem Haus an. Dort liegen Bruchstücke von Terrakottafiguren, den Figuren, die zum Schutz der Schätze im Grab aufgestellt wurden.

**Wie bekomme ich die Terrakottahand aus der Wand?** Kaufen Sie dem Bauern seine Schaufel ab. Hoffentlich haben Sie während des Spiels chinesische Münzen erworben!

**Es ist stockduster in dem Loch!** Hier schafft der Bauer Abhilfe und überläßt Ihnen gerne ein Streichholz.

**STORY** Das Streichholz fällt in ein Leuchtersystem und erhellt einen großen Raum: der Tempel, in dem sich das Grab befindet. Nur noch die letzten Hürden müssen genommen werden, um das Siegel zu retten...

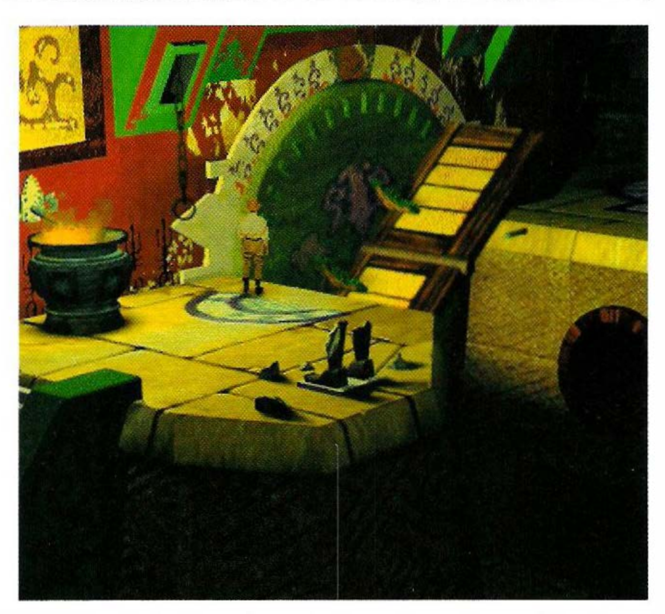
**Wie kann ich das Jadetor öffnen?** Schauen Sie sich Ihre Aufzeichnungen an. Gehen Sie also, wie in Ihrem Notizbuch beschrieben, zuerst in den zweiten Gang von oben und drücken Sie dort den fünften blauen Soldaten. Danach ziehen Sie im obersten Gang den roten Anführer nach vorne. Zwischen dem ersten und dem zweiten roten Soldaten liegt ein Holzbalken, den Sie wenigstens für kurze Zeit mitnehmen können.

**Was muß ich aus der Halle mitnehmen?** Die Schilde der Wachstatuen und den Holzpfahl vom Boden.

**Wie komme ich durch den Pfeilgang?** Schieben Sie den Streitwagen aus dem zweiten Gang von unten immer vor sich her.

**Wie kann Ich die Steintür dauerhaft öffnen?** Holen Sie vom Anfang des Gangs die Kurbel. Drehen Sie das Tor hoch und blockieren Sie die Kurbel mit dem Pfahl. Wenn Sie das Tor mit dem Holzbalken gesperrt haben, können Sie Pfahl und Kurbel wieder entfernen.



**Wie sichere ich die Brücke?** Drehen Sie die Brücke etwas, bis ein Loch sichtbar wird. In dieses stecken Sie den Schaufelstiel und ziehen die Brücke zu sich heran. Drücken Sie Mei die Kurbel in die Hand, stellen Sie sich zum Gewichtsausgleich auf Ihre Seite der Brücke und signalisieren Sie ihr, auf die andere Seite zu gehen, wo eine weitere Kurbelvorrichtung angebracht ist. Bewegen Sie die Brücke mit der Schaufel entsprechend, so daß Mei ihre Aufgabe erfüllen kann. Ein Bolzen unter dem Rand der anderen Seite ist locker genug, daß er sich mit der Kurbel entfernen läßt. Im Loch der Brücke plaziert, fixiert er sie ohne Probleme. Jetzt können auch Sie den Gang wagen.

**STORY** Sie nehmen die auffälligen Kanäle im Grabraum skeptisch wahr - mit Ihrer gesammelten Lu-Erfahrung fällt es Ihnen schwer zu glauben, daß der letzte Raum nicht mehr geschützt sein soll. Am Boden entdecken Sie ein Modell von China, das dem Kaiser mit ins Grab gegeben wurde, damit er auch im Jenseits sein Reich habe. Und Sie treffen am Ende des Weges auf einen kleinen Quecksilbersee.

**Woher bekomme ich ein Boot für den See?** Sie brauchen keines. Benutzen Sie einfach die Schilde der Wächterstatuen und überqueren Sie damit den See.

Sie nehmen das Schicksalssiegel an sich. Doch kaum haben Sie das getan, öffnen sich die Quecksilberkanäle und füllen das Mausoleum mit Quecksilber an. Als Sie zu Mei eilen, tritt der junge Baron von Seltsam hervor, der sich, vom Machthunger besessen, plötzlich ungemein für die Alleinherrschaft über den Fernen Osten interessiert. Glücklicherweise gelingt es Ihnen noch, das Siegel in einen der Quecksilberkanäle zu werfen. Der Baron hechtet ihm hinterher und wird vom flüssigen Tod mitgerissen. Noch rechtzeitig können Sie das Grab gemeinsam verlassen...

**Daniel Kreis**

# FADE TO BLACK

## KOMPLETTLÖSUNG

***Als inoffizieller Nachfolger zu Flashback wurde Fade to Black ein ganz großer Erfolg für Delphine Software. Allerdings ist das Actionspektakel auch ein ganz harter Brocken. Anhand dieser Komplettlösung sollten Sie den Morphs jedoch das Handwerk legen können.***

### LEVEL 1

Schauen Sie sich als erstes die Nachricht an und nehmen Sie die Mine aus dem Schrank. Verlassen Sie den Raum, gehen Sie über die Druckplatte und rennen Sie so schnell wie möglich durch die obere Tür, die sich dadurch geöffnet hat. In dem Raum, in dem Sie sich jetzt befinden, müssen Sie auf die linke Druckplatte laufen, dort stehen bleiben und warten, bis der Roboter durch die Lichtschranke gefahren ist. Laufen Sie jetzt schnell an dem Roboter und an der rechten Druckplatte vorbei. Der Roboter fährt über die linke Druckplatte und öffnet so die Lichtschranke. Nachdem Sie die Tür geöffnet haben, schießen Sie sofort die rechte Wandkanone und den Morph ab. Danach benutzen Sie den Lift zur nächsten Ebene. Dort gehen Sie durch die nördliche Tür und von dort aus durch die rechte, so daß Sie sich in einem Raum mit zwei Schränken befinden. Laufen Sie nun immer weiter, so kommen Sie in den Speisesaal, wo Sie in einem Schrank ein Ladegerät finden. Im nächsten Raum treffen Sie auf einen Koch, der sich als Freund ausgibt. Gehen Sie zur linken Tür und warten Sie, bis diese sich öffnet. Erschießen Sie jetzt den Koch und die zwei Morphs, die sich in dem Raum befinden. Benutzen Sie anschließend die Konsole, um den Geheimgang im Speisesaal zu öffnen, in dem sich etwas Munition befindet. Laufen Sie zurück zu dem Raum, der mit zwei Kreuzen gekennzeichnet ist. Laufen Sie bis zum ersten Faß und warten Sie, bis die Roboterspinne auftaucht. Haben Sie das Ding erledigt, müssen Sie den Schrank öffnen und die Konsole benutzen, um einen weiteren Geheimgang zu öffnen. Gehen Sie nun durch die linke Tür und von dort aus gleich wieder nach links. Mit einem Lift werden Sie in einen Raum mit einem Morph und einer Sonde gebracht. Schießen Sie die Fässer ab, und fahren Sie mit dem Lift wieder nach unten. Bedienen Sie nun die Konsole und gehen Sie durch die Tür. Gehen Sie hier zu dem Transportkran und schießen das Faß, daß es hält, genau dann ab, wenn es sich vor der Tür befindet. Dahinter sehen Sie einen Verwundeten, den Sie erledigen müssen. Holen Sie sämtliche Sachen aus den Schränken und lesen Sie die Nachricht. Laufen Sie nun durch die Tür im Norden zurück zur Wachhalle. Hier gehen Sie durch die südliche Tür und danach nochmals durch die südliche. Rechts in dem Raum mit den Computern laufen Sie durch die nördliche Tür. Bedienen Sie die Konsole, um in den Kryoraum zu gelangen. Gehen Sie durch linke Tür in den nächsten Raum und benutzen Sie einen der beiden Lifte. Oben angelangt, drücken Sie den Knopf, um die elektrischen Bodenplatten zu deaktivieren. Hinter der Tür, am Ende des Ganges, müssen Sie den Schrank öffnen und den rechten Lift benutzen. Gehen Sie nach links, um in den Raum des Direktors, der gerade eliminiert wird, zu gelangen. Der sich von hinten nähernde Morph wird getötet, und mit seinen Überresten wird der Schrank geöffnet, der den benötigten Code beinhaltet. Verlassen Sie das Büro und laufen Sie ganz nach rechts, geradewegs durch die Tür. Öffnen Sie hier mit der Konsole den Hangar und den Aufzug. Nun geht's ganz nach unten, durch die obere Tür zum Freizeitraum, indem Sie mit der Konsole den anderen Aufzug in der Wachhalle zugänglich machen können. Auf der mit diesem Aufzug erreichten Ebene, müssen Sie die Konsole benutzen, um das Cartrack zu aktivieren, welches die östliche Tür öffnet. Hinter der Tür müssen Sie den zweiten Lift betreten, der Sie zum Hangar mit dem rettenden Schiff bringt.

Die erste Lichtschranke

Der Koch ist ein Verräter

Mit dem Lift zum Transportkran

Der Kryoraum

Das Büro des Direktors

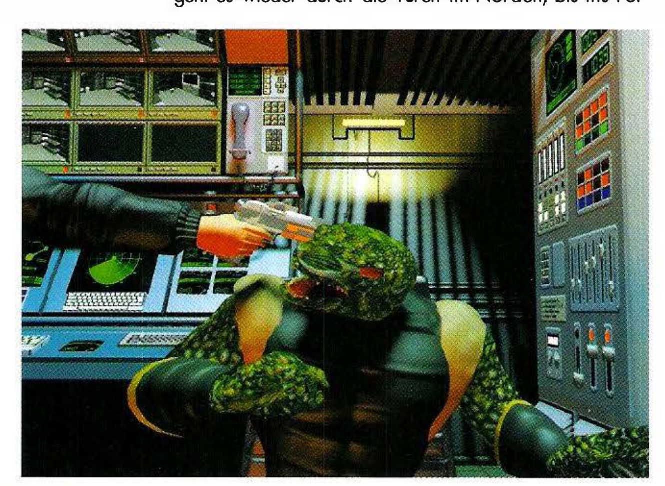
### LEVEL 2

Im zweiten Level gehen Sie als erstes durch die untere Tür und durch die zwei Türen links, bis Sie zum Maschinenraum kommen. Hier deaktivieren Sie den Generator und laufen wieder zurück zum Lager. Von dort aus durch die obere Tür, wo sich eine Menge Spinnen befinden sollten, und danach durch das linke Tor in die Steuerzentrale. Hinter der Laserschranke finden Sie in einem Schrank die Plasmamunition. Laufen Sie nun zurück zu dem Raum mit den Spinnen und gehen Sie durch die östliche Tür in den Pflegeraum bis zum Lager. Laufen Sie dort durch die unteren Türen, um in den nächsten Raum zu gelangen, wo Sie auf keinen Fall auf die Scheiben schießen sollten. Durchsuchen Sie die Schränke und gehen Sie weiter durch die nächsten zwei Türen, bis Sie zum Wachraum kommen. Benutzen Sie die Konsole und laufen Sie weiter durch die nördliche Tür, bis Sie zu den Zellen kommen. Von dort aus geht es wieder durch die Türen im Norden, bis ins For-

Der Maschinenraum

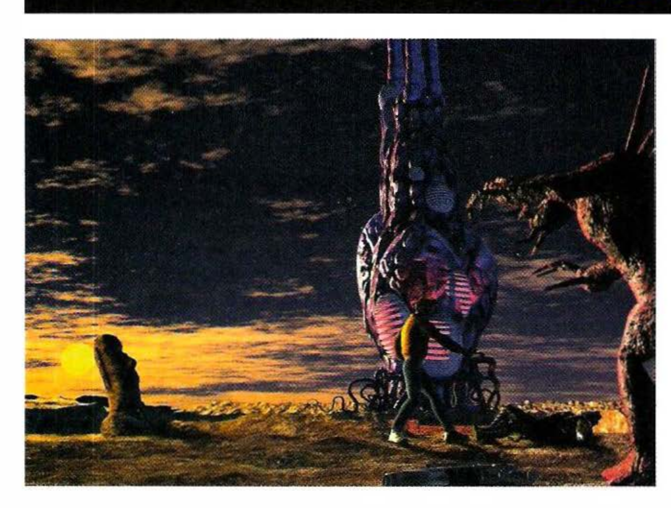
Nicht auf die Scheiben schießen





# FADE TO BLACK

## KOMPLETTLÖSUNG



schungslabor, wo sich ein Schrank und der Professor befinden. Befreien Sie ihn und geleiten Sie ihn zum Teleporter. Gehen Sie zurück zum Maschinenraum und benutzen Sie den Würfel mit der sich dort befindenden Konsole. Laufen Sie nun zum Teleporter...

### LEVEL 3

Verlassen Sie den Startraum und schießen Sie erst einmal alle Gegner in den Fluren ab. Laufen Sie in den Raum über der Startposition. Holen Sie die Mine aus dem Schrank. Verlassen Sie den Raum danach auf dem selben Weg, den Sie gekommen sind. Links hoch, können Sie mit dem Knopf eines der Fahrzeuge aktivieren. Folgen Sie diesem bis in den nächsten Raum, wo Sie in den Schränken einige Dinge finden, die sich nützlich erweisen könnten. Gehen Sie draußen in den links folgenden Raum, springen dort über die elektrischen Platten und nehmen vor Verlassen des Raums das Risidiom aus dem Schrank mit. Links vor der großen Tür müssen Sie auf das Fahrzeug warten - folgen Sie ihm bis hinten in den zweiten Raum. Nehmen Sie alles, was Sie finden, aus den Schränken. Ein Raum davor müssen Sie die Konsole benutzen und den Schrank öffnen. Verlassen Sie den Raum und laufen Sie wieder ganz nach unten, wo Sie wieder auf das Fahrzeug warten müssen. In diesem Raum leeren Sie wieder die Schränke und verlassen ihn wieder nach oben, durch die zweite folgende Tür. Wenn Sie das Risidiom aus dem Schrank geholt haben, aktivieren Sie den Strahlungsschild und laufen dann sofort in den östlich folgenden Raum. Von dort aus so schnell wie möglich nach unten in den nächsten Raum, um den Schild nur kurz aktiviert zu lassen. Verwenden Sie das Risidiom mit dem Bohrer und warten Sie einen Augenblick, bis Sie ihm folgen. Wenn der Bohrer stehen bleibt, müssen Sie das Risidiom nochmals mit ihm benutzen. Haben Sie die Minenkönigin vernichtet, müssen Sie beide Schränke benutzen. Schauen Sie sich von den zwei kommenden Nachrichten nur die erste an und bunkern Sie dann noch die panzerbrechende Munition im Komplex 5, der sich im Südwesten befindet.

**Das Fahrzeug aktivieren**

**Das Risidiom liegt im Schrank**

**Der Strahlungsschild**

**Die Minenkönigin**

### LEVEL 4

Im vierten Level, müssen Sie gleich zu Beginn das Gerät rechts an der Wand zerstören, damit sich keine weiteren Morphs bilden. Gehen Sie noch links durch die drei Türen. Laufen Sie wieder zwei Räume zurück, durch die große obere Tür und benutzen Sie dort die Konsole. Schauen Sie auch mal in die Schränke. Gehen Sie anschließend durch die Tür ganz im Westen. Im oberen Teil benutzen Sie den Teleporter. Im folgenden Raum müssen Sie durch die hintere Tür und an der Mine sowie dem Schrank vorbei. Irgendwann kommen Sie in einen Raum mit sehr vielen Minen. Kämpfen Sie sich durch und öffnen Sie die Schränke. Jetzt sollten zwei Morphs hinter Ihnen auftauchen, die Sie sofort erschießen. Haben Sie den Feldscanner und die Mine gefunden, müssen Sie bis zur oberen Brücke zurückgehen. Benutzen Sie hier den Feldscanner, werden ein paar rote Quadrate am Boden sichtbar. Laufen Sie daran vorbei und in den großen Raum, wo Sie das Alien Ageer durch ein paar Schüsse auf die Konsole neben ihm vertreiben. Wenn Ageer losläuft, müssen Sie ihm nur noch folgen.

**Das Gerät produziert Morphs**

**Raum mit sehr vielen Minen**

**Der Feldscanner**

### LEVEL 5

Im fünften Level sollten Sie durch die zwei rechten Türen marschieren. Die blauen Felder im ersten Raum sorgen für volle Lebensenergie. Nach dem ersten Raum sieht man einen Golem, der wie eingefroren herumsteht. Weiter hinten steht ein weiterer, den man zum vorderen locken muß. Sind beide aktiviert, werden die elektrischen Felder im hinteren Raum deaktiviert. Die zwei Statuen mit den Blöcken in den Händen enthalten einige nützliche Dinge, die Sie mitnehmen sollten. Laufen Sie nun ganz zum Anfang zurück und benutzen Sie den rechten Lift. Oben sollten Sie einen grauen Edelstein in einem der Schränke finden. Gehen Sie nun durch die drei Türen im Osten zu einem langen Flur. Laufen Sie diesen entlang, so kommen Sie zu einem Bassin, wo Sie einen Knopf finden, den Sie drücken sollten. Laufen Sie durch die Tür im Westen, und nehmen Sie alle Sachen aus den Schränken. Am anderen Ende des Flures stehen auf jeder Seite zwei Statuen, mit denen sich jeweils ein Geheimgang öffnen läßt. Schieben Sie zuerst die obere etwas zurück, so daß ein Golem erscheint, den Sie in eines der durch die Bodenplatten aktivierten Laserfeldern locken können. Wenn der Golem tot ist, nehmen Sie das übriggebliebene Auge, das Sie der Hand beim Bassin geben müssen, um einen Code zu erhalten. Öffnen Sie nun den zweiten Geheimgang und holen Sie den gelben Diamanten aus dem Stein. Verlassen Sie den Raum wieder durch die hintere Tür und fahren Sie mit dem Lift nach unten, wo Sie den anderen Lift benutzen. Von oben gehen Sie weiter in den nächsten Raum und von dort aus durch die zwei oberen Türen direkt ins Vogelzimmer. Tre-

**Eingefrorener Golem**

**Ein grauer Edelstein**

**Die Laserfalle**

**Ein gelber Edelstein**

**Das Vogelzimmer**



# FADE TO BLACK

## KOMPLETTLÖSUNG

ten Sie auf die Bodenplatten im hinteren Teil des Raums, um die Vögel mit den dadurch ausgelösten Schüssen zu eliminieren. Nehmen Sie einen mit und laufen Sie durch die Tür in der Mitte des Zimmers, um wieder in einen langen Gang zu kommen. Am Ende dieses Ganges befindet sich wieder ein Golem, der sich mit einigen Morphs anlegt. Nachdem Sie dem Golem geholfen haben, müssen Sie an der Südwand die Evolution der Morphs ordnen (groß, klein, mittel, schleimig). Hinter der Westtür finden Sie in einem Schrank einen weiteren Edelstein. Gehen Sie jetzt wieder bis zu den zwei Golems zurück und geben Sie den Code, den Sie von der Hand erhalten haben über den deaktivierten elektrischen Feldern ein. Laufen Sie danach durch die rechte Tür und benutzen Sie den Lift. Gehen Sie nun nach oben durch die Tür, in den Raum der Pyramide. Plazieren Sie hier die Edelsteine folgendermaßen von rechts nach links: gelb, grün, rot, blau, orange und grau. Anschließend müssen Sie nach Osten und dann gleich im Norden durch die Tür. Am Ende dieses Raumes finden Sie zwölf Einheiten der wärmesuchenden Munition in einem Schrank. Verlassen Sie den Raum wieder und laufen Sie nach unten. Mit dem Lift und dem Teleporter am Ende des Ganges hinter der Tür beenden Sie den Level.

**Die Evolution der Morphs**

**Die Edelsteine in der Pyramide**

### LEVEL 6

Haben Sie den Morph liquidiert, so müssen Sie das kleine Raumschiff benutzen. Nach dem Fluglevel geht es rechts durch die Tür und von dort aus mit dem mittlerem Lift zur nächsten Ebene. Nachdem Sie die Druckplatte aktiviert haben, kann die Kanone keinen Schaden mehr anrichten. Laufen Sie durch die andere Tür, kommen Sie zu einer Sonde und einem Kampfmorph, die Sie beide zerstören. Hinter der rechten Tür müssen Sie den Tentakulat anschießen, über die Druckplatte springen und alles aus den Schränken räumen. Danach verlassen Sie den Raum wieder und laufen durch die östliche Tür, dann nach links oben durch die rechte Tür. Nehmen Sie das Ladegerät aus dem Schrank und verlassen Sie den Raum wieder, sobald Sie mit einem Schuß auf den Knopf die Laserbarriere deaktiviert haben. Draußen müssen Sie nach oben und dann rechts in der Ecke auf die unsichtbare Druckplatte, um die Laserbarriere zu entfernen. Hinter der Tür müssen Sie den Knopf drücken und über die elektrischen Felder springen. Laufen Sie durch die untere Tür in den folgenden Raum, wo Sie die Schränke leeren. Nachdem Sie weiter nach Osten gegangen sind, gehen Sie durch die obere Tür. So gelangen Sie in einen Raum mit einem schweren Schrank. Gehen Sie durch die Tür im Norden, treten Sie auf die zwei Druckplatten und rennen Sie dann so schnell wie möglich zu der östlichen Tür. In diesem Raum müssen Sie auf jeden Fall durch eine der zwei Südtüren und sich dann an die Scheibe ganz im Süden stellen. Anschließend schießen Sie den an der Osttür stehenden Morph ab und benutzen den Teleporter, der Sie zum siebten Level bringt.

**Die Sonde und der Kampfmorph**

**Unsichtbare Druckplatte**

### LEVEL 7

Durchsuchen Sie zuerst die Schränke und laufen Sie dann durch die Tür im Westen. Im nächsten Raum müssen Sie mit dem verwundeten Soldaten reden. Benutzen Sie den Lift, gehen Sie durch die linke Tür und dann durch die hintere Tür zum Aufzugsraum. Laufen Sie zum Panoramafenster im Westen und ganz im Westen zu einem Korridor, wo Sie einen weiteren Soldaten antreffen. Nachdem er Ihnen einen Schlüssel gegeben hat, geht es zurück zur ersten Ebene und von dort aus noch oben. Folgen Sie dem Soldaten zur Waffenkammer. Haben Sie alles mitgenommen, geht es weiter nach Westen bis zur Zentrale. Sprechen Sie hier mit dem Commander und benutzen Sie den Teleporter zur nächsten Ebene. Achten Sie hier auf die Morphs, die sich als Soldaten getarnt haben. Gehen Sie durch die rechte Tür bis zum Schlafraum A. Im Schlafraum B erhalten Sie eine Zugangskarte für den unteren Raum, den Schlafraum C. Dort angekommen, gehen Sie Richtung Westen zu den Duschen. Hier nach oben und wieder nach Westen, wo Sie Ihre entführte Freundin finden. Laufen Sie mit dem Schlüssel zum Anfang zurück, durch die andere Tür in die großen Räume bis zum Lift im Nordosten. Im Norden benutzen Sie die Konsole, um in den Raum mit dem Generator zu gelangen. Beim Generator schreiten Sie über die drei Druckplatten und öffnen den Schrank mit der Bombe.

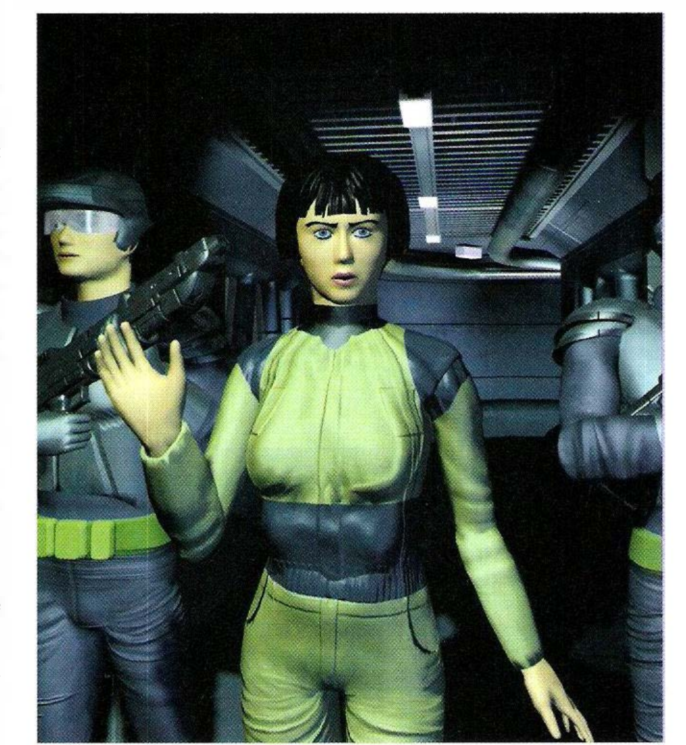
**Das Panoramafenster**

**Mit dem Commander sprechen**

**Die entführte Freundin**

### LEVEL 8

Marschieren Sie immer nach oben bis zu dem großen Raum. Von hier aus geht's durch die östliche Tür, hinter der Sie immer nach Süden laufen, bis Sie wieder in einem großen Raum stehen. Im nächsten Raum treten Sie auf die Druckplatten und rennen dann so schnell wie möglich auf die andere Seite. Von hier aus gehen Sie durch die Tür im Norden, wo Sie in einen Raum mit vielen Scheiben kommen. Laufen Sie nach rechts, dann hoch zur Mitte, runter, nach links und dann ganz nach oben. Laufen Sie nach links, wo Sie hinter einer Tür einen Teleporter finden, den Sie benutzen. Laufen Sie nach Osten bis zu dem Raum mit einem Teleporter, der wieder benutzt wird...



# FIFA SOCCER 96

## ALLGEMEINE SPIELSTRATEGIEN

***FIFA Soccer 96 ist wohl das beste Sportspiel aller Zeiten. Allerdings hat sich das Spiel im direkten Vergleich zum Vorgänger grundlegend verändert, doch mit diesen Tips sollte ein üppiger Torregen kein Problem darstellen.***

### Die Formation

Wer viele Tore schießen möchte, sollte die Aufstellung 4-2-4 benutzen und als Strategie den „totalen Angriff" wählen. Setzen Sie nur die schnellsten Kicker ein - vor allem in der Abwehr, denn nur so kann man das Manko im Mittelfeld wieder ausgleichen.

Für nur bedingt offensive Spieler empfiehlt sich die Aufstellung 4-3-3 und der „totale Angriff". Die Abwehr sollte um drei bis vier Einheiten noch hinten gestellt werden, um kein Kontertor der gegnerischen Mannschaft zu kassieren.

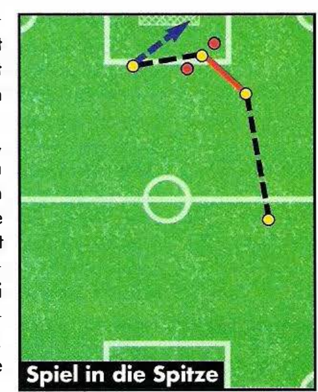
Für Mittelfeldler ist die Aufstellung 3-5-2 oder 4-4-2 geeignet. Die Strategie sollte als Abwehr oder Angriff eingestellt werden. Die Feldverteilung kann bleiben wie sie ist.

Für defensive Spieler ist die Aufstellung „Libero" am besten. Die Strategie und die Mannschaftsaufteilung können beibehalten werden.

### Spiel in die Spitze

Unnötige Bodychecks sollten Sie tunlichst vermeiden, vielmehr empfiehlt sich konsequentes Forechecking: mit der Paß-Taste müssen Sie immer am angreifenden Spieler bleiben.

Sobald Sie in Ballbesitz kommen, müssen Sie so schnell wie möglich in die Spitze passen. Dort überrennen Sie einfach die Abwehr (wenn sie laufschwach ist) oder tricksen Sie mit einem Doppelpaß aus (ein paar Meter zurück, und wenn Sie zwei Manndecker auf sich gezogen haben, kurzer Paß in den Strafraum). Jetzt sollten Sie mit der Paß-Taste den Ball nur noch ins Tor schieben.



Spiel in die Spitze

### Distanzschüsse

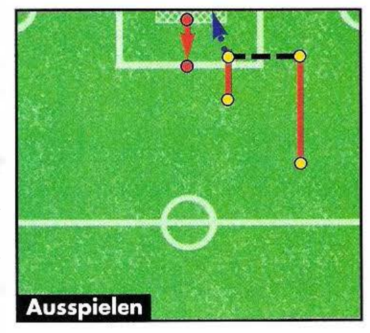
Wenn Sie Distanzschüsse (20 bis maximal 30 Meter) trainieren, müssen Sie den Ball immer anschneiden: Schußtaste und in die gewünschte Ecke; nach dem Loslassen den Cursor oder Joystickknüppel nach oben oder unten drücken, um dem Ball den Aftertoucheffekt zu geben und ihn unhaltbar ins Tor zu zirkeln.



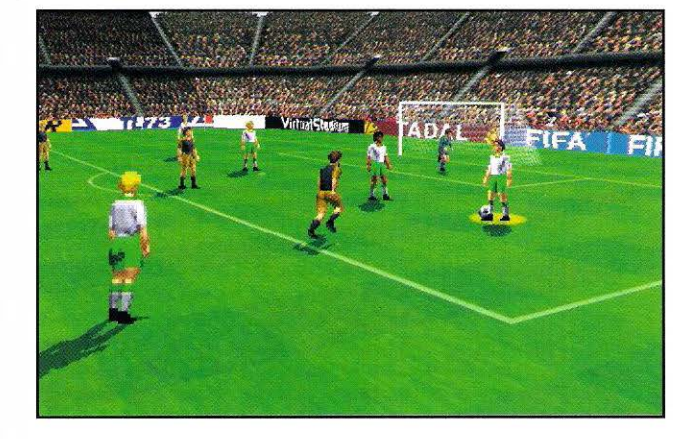
Distanzschüsse

### Das Ausspielen des Torwartes

Eine weitere Tormöglichkeit ist, wenn Sie mit einem Außenstürmer an der Strafraumgrenze entlanglaufen und auf Höhe des 5-Meterraums parallel reinpassen. Der Torhüter wird einfach Richtung Elfmeterpunkt herauslaufen, um den Ball abzufangen. Der zweite Stürmer wird sich kurzerhand den Ball nehmen: jetzt den Torhüter überrennen und das Leder ins Tor knallen.

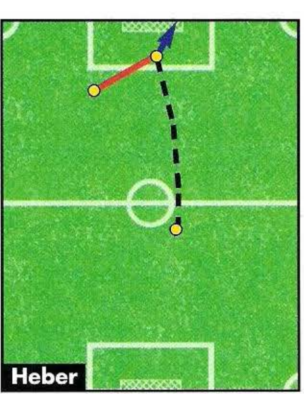


Ausspielen




### Heber: torsicher

Relativ torsicher ist hingegen ein Heber in den Strafraum (ungefähr auf die Höhe des Elfmeterpunkts). Der nun folgende Kopfball befördert das Runde schnell ins Eckige.



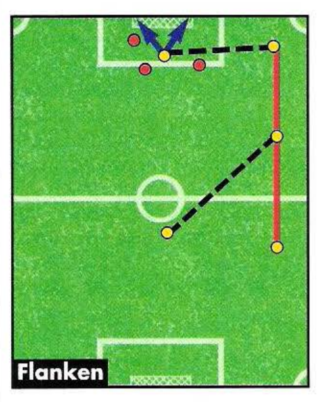
Heber

### Eckbälle

Beim Eckball fixiert man den Elfmeterpunkt mit den Heberknopf. Man läßt los, drückt noch einmal den Heberknopf und zieht den Joystickknüppel oder Cursor in Richtung Tor - mit ein bißchen Glück ist der Ball drin.

### Flanken in den Strafraum

Spielen Sie dem Flügel- oder Außenspieler den Ball zu. Dieser läuft die Seitenlinie bis kurz vor die Toraußenlinie entlang und schlägt von dort eine Flanke in den Strafraum, in dem ein einköpfbereiter Spieler stehen sollte.



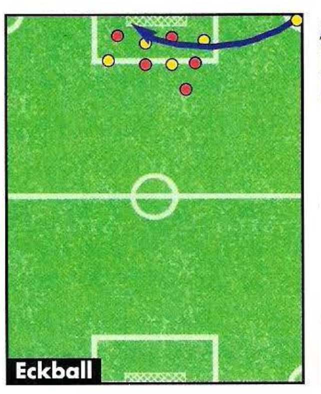
Flanken

### Die Ersatzbank

Es empfiehlt sich, immer auf die Ersatzbank der Mannschaften zu schauen, da dort manchmal sehr gute Spieler zu finden sind (Beispiel Argentinien: Maradona und Acosta). Außerdem erkennt man so Spieler, die auf falsche Positionen gesetzt wurden. Vor allem wenn die Aufstellung geändert wurde (Beispiel Bayern München: Matthäus auf den Liberoposten).

### Ligen

Die Ligen Niederlande, Schottland, Malaysia, Amerika, Deutschland und Schweden sind gut für Anfänger, da sie nur einige Spitzenclubs besitzen. Die Ligen Brasilien, England, Spanien, Frankreich und Italien haben sehr viele Topteams, aber auch einige sehr schlechte Mannschaften.



Eckball

Schuß (Kopfball)
Paß
Laufen

# TIME GATE

## KOMPLETTLÖSUNG

***Um mit Will im Time Gate-Adventure gegen die hinterhältigen Templer zu bestehen, hat man eine ganze Menge an Rätseln und Kämpfen zu meistern. Damit Sie mit ihm auch die wirklich harten Stellen einfach bewältigen können, bieten wir Ihnen diese detaillierte Komplettlösung, mit der Sie keine Probleme haben sollten, in den Genuß der Endsequenz zu kommen...***

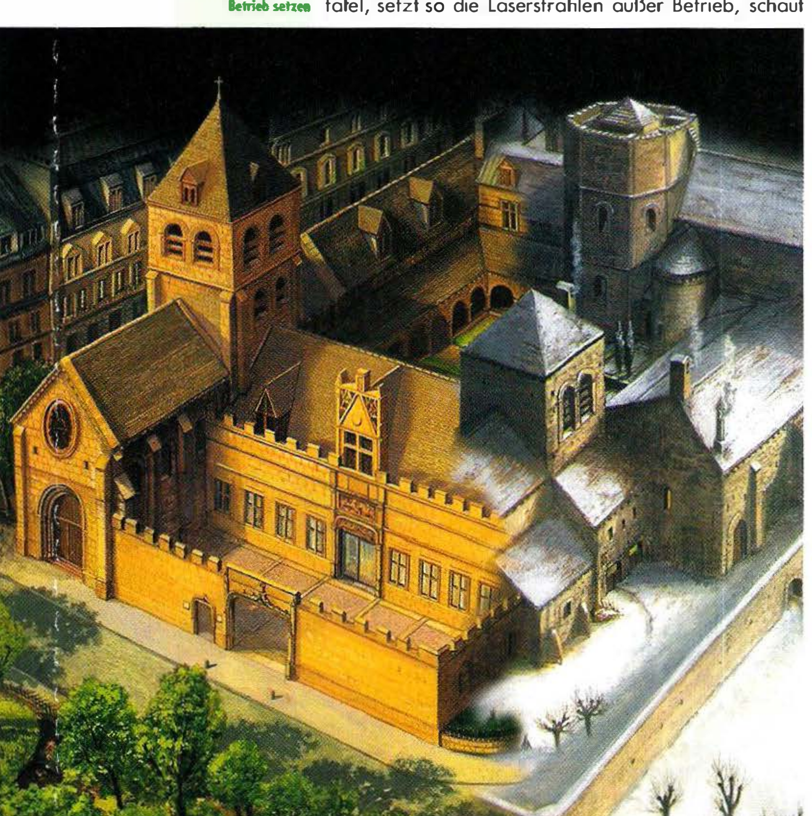
### Im Museum

Will geht ins Museum und dort gleich nach rechts in den Schauraum. Hier findet er einen Kopfhörer und sieht Presseleuten beim Drehen zu. Ein Feuerlöscher? Er geht hinaus, geradeaus weiter in den nächsten Schauraum. Rechts hinter dem letzten Ritter findet er ein Schwert mit Schild und geht in den nächsten Raum. Auf dem mittleren Tisch erwecken eine CD und ein Katapult sein Interesse. Gleich geht er zur Informationssäule, steckt den losen Stecker in die Steckdose, legt die CD ein und informiert sich über die Templer. Im nebenan liegenden Büro durchstöbert Will den Schreibtisch - er findet eine Zeitung (lesen!), eine Magnetkarte und einen Schlüssel. Zeit für den Rückweg, der sich allerdings mühsam gestaltet (speichern). Auf den Knien krabbelt Will geschickt unter den Laserstrahlen hindurch, holt sich in der Eingangshalle einen Schraubenzieher aus dem Werkzeugkasten, öffnet mit dem Schlüssel den Schaltkasten, dann mit dem Schraubenzieher die Tür daneben. Aus dem Raum holt er sich zwei Feuerlöscher. Mit dem Schaumfeuerlöscher besprüht er die Schalttafel, setzt so die Laserstrahlen außer Betrieb, schaut sich den Lageplan des Museums ganz links an und geht weiter durch den nun offenen Gang.

Schwert und Schild hinterdem Ritter

Die Zeitung auf dem Schreibtisch

Mit dem Schaumlöscher die Laserstrahlen außer Betrieb setzen



**TIP** Direkt geradeaus, bis es nicht mehr geht - nach rechts drehen, um den Schaukasten herum (dran bleiben), wenn das Bild umschwenkt - links die Fenster - direkt zum Fenster und dann eng am Sarg entlang bis zur Wand, dann nach links zum Ausgang kriechen.

### Im Zwischenhof

Seinen ersten Fight meistert Will schnell mit dem Schwert. Den vorderen Glaskasten öffnet er mit der Magnetkarte und nimmt sich die Munition heraus. Das Katapult setzt er auf den Boden, lädt es (benutzen) und (speichern!) lenkt es in den nächsten Raum, unter den Strahlen hindurch bis vor den roten Punkt - Feuer (werfen)! Will steckt sein Katapult wieder ein, betritt nun den Raum, nimmt sich von der Wand ein großes Schwert und geht raus auf den Hof.

Den Glaskasten mit der Magnetkarte öffnen

Das große Schwert mitnehmen

**TIP** Die weißen Punkte dürfen nicht berührt werden - in den Raum hinein, direkt ganz nach rechts, dann am Schaukasten entlang Richtung Ziel bis etwas über die Mitte, dann schräg rechts nach oben.

### Hof

Der schwarze Ritter ist schnell Vergangenheit, und Will macht sich auf den Rundgang. Auf dem Weg findet er ein Hologramm und rechts von dem Wasserspiel eine Tür, durch die zwei böse Buben gestürmt kommen. Schnell ist Will geschnappt, und auf geht's in die Vergangenheit, in das 12. Jahrhundert.

Das Hologramm beim Wasserspiel

**TIP** Die beiden kann man definitiv nicht ausschalten. Also sich gleich gefangennehmen lassen, zurücklehnen und genießen!

### Gefängnistrakt

Will nimmt die Laute, stellt sich direkt an das Gitter (Mitte) und wirft dem anderen Gefangenen die Laute zu. Als der Wörter auftaucht, bekommt dieser gleich eine verpaßt. Will nimmt den Schlüssel und das Schwert, öffnet die Tür, holt sich aus der anderen Zelle die Wasserflasche und geht den Gang entlang (speichern!). Nachdem er nun den zweiten Wärter ausgeschaltet hat, überläßt ihm dieser einen Schlüsselbund. Weiter hoch gelangt er in den Wachraum. Der dortige Wörter ist nicht so einfach zu besiegen. Will nimmt die Weinflasche vom Tisch, hebt die Wasserflasche wieder auf, geht den Gang zurück, schließt das große Tor auf und geht die Stufen hoch.

Den Wächter K.O. schlagen

Die Weinflasche vom Tisch mitnehmen

**TIP** Alle Gestalten, die eine Armbrust haben, lassen sich, wenn überhaupt, nur bekämpfen, wenn man ihnen vorher die Wasserflasche an den Kopf wirft.

### Tempel-Erdgeschoß

Will beobachtet eine Szene mit einem Pentagramm rechts im Raum und schaut sich dann um. Links auf dem Kaminsims findet er einen Schlüssel, womit sich die Tür gegenüber der Treppe öffnen läßt. Dahinter verbirgt sich ein Stall mit einem ziemlich bösartigen Schaf. Er betritt ihn und geht gleich rechts in die Vor-

Auf dem Kaminsims verbirgt sich ein Schlüssel

# TIME GATE

## KOMPLETTLÖSUNG

Im Stall den Kübel mit Wasserfüllen

ratskammer. Hier findet er einen leeren Kübel, einen Schinken und eine Weinflasche. Wieder im Stall, geht er geradeaus in den hinteren Teil, möglichst ohne Kontakt mit dem Schaf, steckt sich einen Hirtenstab und ein Schafsfell in die Tasche, füllt den Kübel mit Wasser aus der Tonne und geht wieder raus in die Halle. Mit dem Wasser löscht er das Feuer und klettert durch den Kamin nach oben.

### Auf dem Dachboden

Mitdem Schafsfell und dem Stab die Glocke präparieren

Oben angekommen, benutzt er Schafsfell und Stab, um die Glocke auszuschalten und sich auf die andere Seite zu schwingen. Er geht durch die mittlere Öffnung, gleich noch links und wieder noch rechts (von Will aus gesehen). Direkt unter ihm hängt eine Kutte, die er mit dem Hirtenstab angelt. Weiter geht es geradeaus in den nächsten Raum, dort nach rechts bis zur Wand und links die Treppe runter.

Den Kamin hoch, 1 Schritt vor. Die Eule meiden!!!

### Kapelle/Schreibstube

Hinter dem Kreuz verbirgt sich ein Geheimgang

Sanft gelandet, öffnet Will sofort den Eisenkäfig und nimmt ein Hologramm und ein Ritterbuch (lesen) heraus. Er geht zum Kreuz, drückt kräftig dagegen und gelangt durch einen Geheimgong in die Schreibstube. Vom Tisch neben dem Durchgang nimmt er eine Schale, Wasser, Pech, Galle, Tierkohle, vom Tisch auf der Erhöhung eine Gänsefeder, aus dem Schrank dahinter ein Holzkästchen, schaut sich om Fenster auf dem ersten Pult die Notiz an, holt sich vom letzten Pult das Stilett und stellt sich an das vorletzte Pult, links neben das Blatt Papier. Er legt das Ritterbuch auf das Pult und löst mit dem Stilett den darauf befindlichen Kristall. Laut der Notiz mischt er sich Tinte zusammen und benutzt die Gänsefeder (vor dem Papier) - Resultat ist die eine Abschrift des Ritterbuches. Er steckt das Buch wieder ein und geht in die Kapelle zurück. Hier zieht er sich die Kutte an und legt erst das Holzkästchen, dann das Ritterbuch in den Eisenkäfig. (Jetzt schnell!) Sofort geht er zurück in die Schreibstube und zieht an der Fackel links neben der verschlossenen Tür (speichern!). Kurz darauf erscheint ein Mönch, dem Will auf den Fersen bleibt und so heil durch den Hof in die Werkabteilung des Klosters gelangt.

Mit dem Stilett den Kristall auf dem Buch lösen

Mitder Verkleidung unddem Mönch zur Werkabteilung

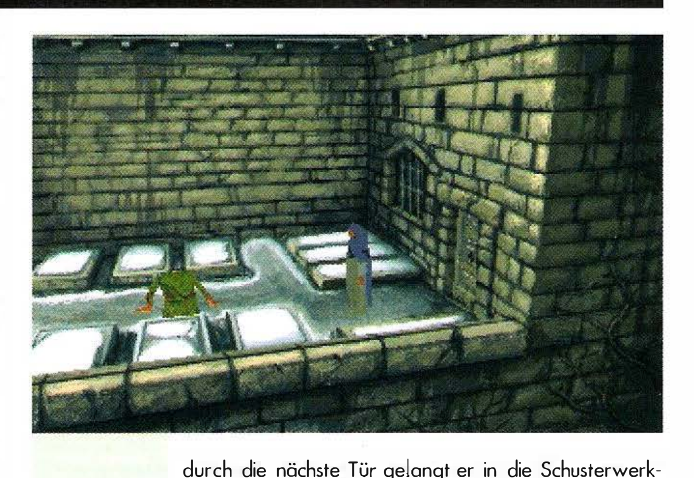
**TIP** Tinte macht man in der genauen Folge: Tierkohle, Galle, Wasser. Donach einmal die Tinte „benutzen", dann die Gänsefeder. Dem Mönch sofort wenn er auftaucht und ganz genau folgen, ihm nicht den Weg versperren oder von ihm abweichen. Wenn es heißt „Schnell, die Tür rechts", sofort befolgen.

### Halle

In dem Buchsbaumtopf ist ein weiterer Schlüssel

Am Eingang findet Will einen Topf aus Buchsbaum, den er gleich gegen die Wand wirft und so in den Besitz eines Schlüssels kommt, mit dem er die erste Tür aufschließt. Im Labor findet er ein Buch (lesen), ein leeres Reagenzglas, Krötenschleim, Schlafkräuter, Brechnuß und Dachshaar, was er alles laut Anweisung im Buch zusammenmischt. Er geht weiter (wieder an der Eingangstür vorbei) und gelangt in eine Backstube, wo er jeweils vom Tisch und dem Ofen einen Laib Brot nimmt. Eines davon tränkt er mit der Mixtur. Weiter

Einen Brotlaib mit der Mixtur tränken



durch die nächste Tür gelangt er in die Schusterwerkstatt, wo er im Schrank einen Kneif findet. Mit diesem kann er bei den Statuen der schon bekannten Ritter jeweils einen Edelstein heraushebeln. Den ersten beim Ritter neben der Tür zur Backstube: Onyx. Gleich daneben betritt er einen Abstellraum. Aus den drei großen Statuen hebelt er jeweils einen Diamanten. Auf der Gegenseite der Halle betritt er einen Raum mit einem kranken Templer, dem er das getränkte Brot zuwirft. Nun kann er aus der Statue einen Rubin heraushebeln. Kurz darauf muß Will sich zweier Schurken, am besten mit dem Schwert, entledigen. Freundlicherweise hinterlassen sie ihm einen Schlüssel. An der nächsten Statue holt er sich einen Smaragd und weiter im Labor einen Amethyst. Nun geht er weiter zu der verschlossenen Tür, benutzt den Schlüssel und findet sich in der Leichenhalle wieder. Den aufgebahrten Leichnam schiebt er ein wenig zur Seite und erhält ein goldenes Herz, das er bei dem Ritter am Ende des Raumes einsetzt. Er läuft (schnell) zu der nun erschienenen Statue, nimmt ihr eines der Trinkgläser aus der Hand und ...

Die drei Diamanten aus den Statuen mitnehmen

Nachdem der Leichnam verschoben ist, wird ein goldenes Herz sichtbar

**TIP** Wenn man das Herz hat, erst einmal alles Eßbare aufbrauchen, um den Energiepegel von Will wieder zu erhöhen! Nicht vergessen zu speichern!

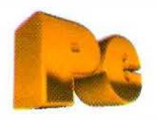
### Folterkammer

Ein bißchen nach links wackeln, und schon hat sich Will vom Rad befreit. Mit bloßen Händen muß er nun einen Wärter erledigen. Nachdem der Schurke besiegt ist, schnappt er sich dann vom Tisch einen roten Stein und den schon bekannten Ring, geht zu den Fackeln am Rod, tauscht beide gegeneinander aus und hat so die Geheimtür geöffnet. Er betritt den Gang, biegt sofort von ihm aus gesehen nach links ab, geradeaus, rechts und trifft dort auf einen Templer. Ihm zeigt er den goldenen Ring. Aus dem Kelch nimmt er die Edelsteine (ansehen, dann hat man sie), das Schwert, einen Handschuh, ein Kreuz, aus der Truhe eine Kutte, ein Hologramm und einen Lederbeutel, in den er sofort den seltsamen roten Stein steckt. Die dunkle Tür öffnet er mit dem goldenen Ring, zieht sich die Kutte an (speichern!) und geht die Treppe hoch.

Die Fackeln müssen ausgetauscht werden

Wiederverkleiden

**TIP** Direkt auf den Wärter in der Folterkammer zugehen und auf ihn einschlagen, so verliert man keine Energie!





# TIME GATE

## KOMPLETTLÖSUNG

### Bibliothek/Speisesaal

*In die Rittersärge kommen die Edelsteine*

Hier lauern gleich ein paar üble Gestalten, die aber schnell besiegt sind. Will geht nun um die Regale herum zu den beiden Rittersärgen, in die er jeweils den Kristall (rechts) und den Rubin einsetzt und dafür ein Elixir und ein Messer bekommt. Die große Eisentür zum Speisesaal öffnet sich, Will tritt ein und nimmt sich vom Tisch die Teller. Sofort benutzt er diese, um unbehelligt den Saal durchqueren zu können. Er geht in die Küche, wo er im Regal ein Tablett findet. Um den Küchenblock herum, in der Vorratskammer schlägt er den nächsten Bösewicht k.o. und setzt wieder Edelsteine in die Särge ein, Smaragd und Onyx, wofür er diesmal einen Morgenstern und einen Schlüssel erhält. Er geht zur Eisentür in der Küche, schließt sie auf (speichern!) und geht nach draußen.

**TIP**

Die kleinen Monster lassen sich mit Faustschlägen am besten beseitigen!
Nur so weit in den Speisesaal gehen, bis die Kamera hineinschwenkt. Dann zum Fenster und nur an das Kopfteil des Tisches treten, die Teller nehmen.

### Friedhof

Hier ist Eile geboten! Will hält sich gar nicht erst mit den Zombies auf, sondern rennt sofort zum Ende des Friedhofs, zu den Särgen. Hier setzt er wieder Steine ein, Opal und Amethyst, und bekommt ein Kettenhemd (sofort anziehen) und eine Axt. Die normalen Gegner bekämpft er vorzugsweise mit dem Morgenstern, dem grünen Übermonster zeigt er das Kreuz, und schon ist es um den Fiesling geschehen, der ihm einen Zahn hinterläßt, mit dem er die Flügeltür zur Kapelle aufschließen kann. Drinnen angekommen, zieht er an der linken Fackel, geht wieder in Richtung Friedhofstür und dort rechts durch die nun offene Geheimtür in den Keller (speichern!).

*Mit dem Zahn des Monsters durch die Flügeltür der Kapelle*

### Keller/„Juliette"

Mit der Axt ist das Monster schnell erledigt, und Will geht weiter durch die Folterkammer und die dortige andere Tür in den Zellentrakt. Mit dem Beil hat er den Wärter schnell erledigt, hebt den Schlüssel auf, geht zu den Zellen und schließt die Gittertür auf. Von wegen Juliette! Schnell schnappt er sich das Elixirfläschchen ganz vorne links und rennt durch die Tür zurück in Richtung Folterkammer. Nun wieder zurück in die Bibliothek und von dort durch die jetzt offene Tür in den Hof.

*Mit dem Elixir Richtung Folterkammer*

**TIP**

Wer nicht auf das Elixir, sprich Energie, angewiesen ist, sollte nicht nach der Flasche suchen und sich schleunigst wieder aus dem Staub machen. Die „Dame" ist schwer zu besiegen. Wichtig ist nur, sie gesehen zu haben.

### Kapelle

Nach kurzem Marsch schaltet er mit dem Beil den nächsten Wärter aus und geht durch die Tür in der Kapelle. Zunächst schaut er sich in einem Seitenraum das Kirchenfenster an. Er setzt alle drei Diamanten ein, wofür er zwei falsche und einen neuen bekommt. (Finger weg vom Sarg gegenüber!). Er geht zurück zum Altar, klappt die Sitze hoch und zählt die Zahlen darauf zusammen: VII. Er sucht das Bild mit der Zahl VII und drückt dagegen. Im Vorraum öffnet sich eine Tür! (Kettenhemd anziehen, Morgenstern in die Hand nehmen, speichern!) Er geht hindurch und muß sich mit einem Ritter messen. Das übrigbleibende Armband nimmt er mit und geht die Treppe hinauf. Dort hebt er alle Gewichte auf und benutzt das mittlere rechts neben dem Seil, um sich nach oben befördern zu lassen. Auf dem Dach angekommen, hat er gerade noch Zeit, den neuen Diamanten in den Sarg einzusetzen, wofür er ein Horn bekommt. Und schon wieder gefaßt!

*Die Zahlen der Sitze müssen addiert werden*

*Mit dem Gewicht nach oben*

### Kirche

Sobald er kann, schnappt sich Will die vor dem Käfig liegende Keule und läuft geradeaus zum Tisch, nimmt das Horn, bläst es (sofort), nimmt das Kreuz, bewaffnet sich mit der Keule (speichern!) und macht dem Folterknecht den Garaus. Am anderen Ende der Kirche findet er in einem Raum ein Kreuz, das er verschiebt und somit eine Tür öffnet. Will geht die Treppe hinauf, die Ballustrade entlang, bis hin zu dem zerbrochenen Fenster (Keule nehmen, speichern!). Er geht hindurch, geht auf den Schurken zu und schlägt und treibt ihn so lange nach hinten, bis dieser vom Dach fällt. Nun geht er die Bollustrade zurück bis zu der verschlossenen Tür, zieht an der rechten Fackel, geht hinein, die Treppe hoch und hin zur Statue, in die er das Kreuz einsetzt. Das nun erscheinende Miniaturtaufbecken verschiebt er und geht wieder runter in den Kirchenraum mit dem großen Taufbecken (speichern!) und dort die Treppe hinunter.

*Durch Verschieben des Kreuzes die Tür öffnen*

*Die Statue bekommt das Kreuz eingesetzt*

Auf dem Dach schlagen, einen Schritt vorwärts, und das immer abwechselnd!

### Kellergewölbe

Aus den Regalen sucht er sich einige Dinge zusammen, Weihwasser, Seil, Kübel und Zinnpulver im ersten Raum, im zweiten Bleikörner, Antimonpulver, Reagenzglas und eine Fackel. Er geht zum Tisch, liest die Rezeptur und braut sich das Gemisch zusammen (Reihenfolge beachten!). Er geht zum Pentagramm und brennt es mit der Fackel ab. Dann stellt er sich an die Seite der Statue mit dem geschlossenen Buch und benutzt die Mixtur zum Öffnen der Türen. Dahinter findet er endlich Juliette. Er nimmt sich das Siegel der Templer aus der Wandnische, knüpft das Seil an den Kübel und schöpft aus dem an der hinteren Wand befindlichen Brunnen Wasser, das er über Juliette kippt. (speichern!)

*Anhand der Rezeptur wird das Gemisch gebraut*

### Finale

Will erliegt nicht der Versuchung, in die Schatzkammer zu gehen, und rennt die Treppen hoch, über die Bollustrade, vorbei an dem zerbrochenen Kirchenfenster und hin zu dem großen Kreuz (speichern!), das er genau auf die Kreuzmarkierung vor dem Fenster schiebt. Er befestigt das Siegel auf dem Handschuh, und Will und Juliette reisen zurück in die Gegenwart, festen Glaubens, Wolfram nun endgültig besiegt zu haben. Endgültig?

*Das Siegel wird auf dem Handschuh befestigt*






# ALBION

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1

### Allgemeine Hinweise zum Spiel:

- Grundsätzlich mit allen Personen reden (gegebenenfalls mehrmals).
- Trainingspunkte nur in Nah- und Fernkampf investieren, da man „Schlösser knacken" kaum benötigt und „kritischer Treffer" zu teuer ist.
- Auch Mellthos kann trainieren, indem man ihn als Anführer wählt und dann öfters den Trainer ‚anrempelt'.
- Die in Beloveno wohnende Siobhan sollte man möglichst nicht in die Party aufnehmen (Sira, Mellthos und Khunag sind wertvoller).
- Bevor man sich in Dungeons wagt, vergewissern, ob man Spitzhacke, Seil und evtl. Dietriche dabei hat.
- Hinterlassenschaften der Monster (Warniakkugeln, Krondir-Triis, usw.) mitnehmen und verkaufen.
- Verfluchte magische Gegenstände (z. B. rotes Schwert, Schattenschwert, weißer Ring) enthalten Zaubersprüche. Bevor man sie wegwirft auf jeden Fall aufbrauchen.
- Im Kampf sind Siras Frostzaubersprüche ideal. Noch mehrmaligem Sprechen frieren sie die Gegner mehrere Runden lang ein und fügen ihnen zudem noch Schaden zu.

## DIE TORONTO

### Auf dem Deck:

Ich befand mich in meiner Kabine auf der Toronto. Da ich in Kürze mit dem Shuttle zum ‚Nugget' aufbrechen würde, nahm ich schnell meine Habseligkeiten aus dem Schrank. Dazu gehörten Stiefel, Rationen, Stimdrinks und ein goldener Ring. Auf dem Korridor traf ich Christine, die mir von einem Unfall im Comraum berichtete, bei dem Beegles, mein eigentlicher Reisebegleiter, umgekommen sei. Sein Ersatz wäre Rainer Hofstedt, den ich ebenfalls traf. Er konnte mir Informationen bezüglich ‚Nugget' und einigen anderen Forschungsreisen geben. In Beegle's Kabine fand ich im Schrank einige Patronen, im Lagerraum zwei Dietriche und noch einige Stimdrinks und Rationen. Danach besuchte ich Joe Bernard im Osten des Schiffes, welcher mir die Zugangsnummer (1042) zum Servicedeck verriet.

### Servicedeck Nr.1 (3D) und Comraum:

Joes Informationen über das Servicedeck genügten, um es zu durchqueren. Bodenplatten mußten betreten und Knöpfe gedrückt werden. In einigen Räumen mußte ich geduldig auf die Serviceroboter warten, um die Türen zu durchschreiten. Im Raum mit dem leeren Wandschrank wurde mir durch Knopfdruck der Rückweg versperrt. Schließlich im Comraum angelangt, fand ich eine Pistole und Patronen, die ich jedoch nicht an den Sicherheitsbeamten vorbeischmuggeln konnte. Deshalb verstaute ich sie im Wandschrank des Servicedecks. Von der anderen Seite konnte ich in aller Ruhe und ohne Belästigung seitens der Security die Waffe aus dem Wandschrank nehmen und sie dem verblüfften Joe zeigen. Kurz darauf startete mein Flug.

### Der Shuttleflug:

Hofstedt und ich hatten einen ruhigen Flug, bis die Verbindung zur Toronto abbrach und unsere Energieversorgung ausfiel. Manuell konnte ich die Maschine notlanden. Als wir ausstiegen, eröffnete sich vor uns eine dschungelartige Landschaft. Wir entfernten uns ein paar Meter vom Shuttle, das plötzlich in hellem Licht explodierte.

## NAKIRIDAANI : INSEL DER ISKAI

### Das Haus des Südwind-Clans:

Als ich aufwachte, lag ich in einem Sandbett. Rainer kam an meine Seite und erklärte mir, daß ich 30 Tage lang bewußtlos gewesen sei. Intelligente, katzenähnliche Wesen, Iskai genannt, hätten mich gesundgepflegt.
Wir nahmen zuerst unsere Besitztümer aus den Schränken heraus und ein paar Waffen mit. Es war an der Zeit, Klarheit zu schaffen, und so machten wir uns auf, das Haus des sogenannten Südwind-Clans zu erforschen. Wir erfuhren von der faszinierenden Kultur, der Hauptstadt und ihren Bewohnern und vom Seboi-Ritual. Unsere Krankenschwester führte uns gleich darauf zum Häuptling Seboi-Li-Wrinn, der uns bat, ihm aus finanziellen Gründen die Metallreste des Shuttles zu überlassen. Wir gaben natürlich unseren Segen und bekamen noch einen Jägerclanschlüssel ausgehändigt. Im Gebäude selber fanden wir in diversen Kisten u. a. Fackeln, Waffen, Rationen, Seile, eine leere Flasche und etwas Geld. Seboi-Li-Wrinns Schlüssel öffnete die Tür zum Vorratskeller im Südwesten.

### Der Vorratskeller (3D):

Im Vorratskeller fanden wir in den Metallüberresten des Shuttles eine Uhr, die wir sofort aktivierten. Mit einem Mal stürzte an einer Stelle die Decke ein, und aggressive, känguruhähnliche Kreaturen griffen uns an. Nachdem wir sie besiegt hatten, bemerkten wir, daß der Rückweg wieder einmal versperrt war. Zum Glück fanden wir eine Spitzhacke, mit der wir uns durch die eingestürzte Mauer befreien konnten. Im Süden befanden sich weitere bröckelige Wände, hinter denen wir interessante Gegenstände fanden. Außerdem nahmen wir noch ein paar Heiltränke und Ausrüstungsgegenstände mit. Die Treppe zum Erdgeschoß hochgeeilt, kam uns Wrinn entgegen und sagte, er habe Geräusche im Keller gehört. Wir erzählten ihm von dem Vorfall, und er entschädigte uns mit ein paar Heiltränken. Beim Verlassen des Südwind-Clans Gebäudes führte uns ein Krieger zum Seboinah, dem Oberhaupt der Stadt.

### Das Ratsgebäude:

Sie war eine Frau und hieß Joniis. Wir berichteten ihr von unserer menschlichen Kultur und schilderten die Ereignisse bis zum jetzigen Zeitpunkt. Sie erklärte sich bereit, uns den Weitertransport auf die nächste Insel zu ermöglichen. Ferner empfahl Sie uns, mit den zwei Meistern der Magiergilden zu sprechen.

### Die Örtlichkeiten der Stadt Jirinaar:

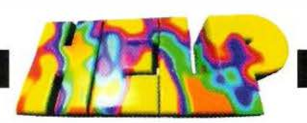
In der Stadt fanden wir außer einer **Gaststätte**, einem **Proviantladen**, einem **Gemischtwarenhändler** und einem **Waffenladen** noch einen **Kampftrainer**, der uns im Nah- und Fernkampf ausbilden konnte. Unser eigentliches Interesse weckten aber die beiden Gilden Dji-Kas und Dji-Fadh, wobei wir zuerst die Dji-Kas im Süden aufsuchten. Eine Heilerin, Rejira, ebenfalls dort ansässig, überließ uns freundlicherweise einen blauen Heiltrank. Dem Meister Fasiir erzählten wir von unserer Magie, der Technik, wofür er uns im Gegenzug mit einer Darbietung seiner Künste belohnte.
Im Nordwesten lag die Formergilde Dji-Fadh, mit Akiir als Oberhaupt, der uns darüber informierte, daß eine Spannung zwischen den beiden hiesigen Magiergilden bestünde.

### Die Feier und der Mord:

Im Ratsgebäude fiel der Leiter der Dji-Fodh-Gilde Akiir einem Attentat zum Opfer, von einem maskierten MENSCHEN begangen. Nach den iskaiischen Gesetzen waren wir verantwortlich, mit Hilfe eines Stiriik (Gesetzeshüter) den Mörder ausfindig zu machen. Sein Name war Drirr. Janiis meinte, es gäbe Menschen, die auf diesem Planeten heimisch wären, was uns verwunderte, und riet uns, den Geschichtsschreiber Frill um Rat zu fragen. Wir erzählten Frill unsere Geschichte, wohingegen er uns über das Zusammenleben von Menschen und Iskai und über andere Kulturen, wie die kriegerischen Kenget Kamulos oder die Metallmacher Umajo, aufklärte. Er glaubte, der Mörder sei von einem Iskai beauftragt worden.
Als wir das Rathaus verließen, stürmte uns ein Stiriik entgegen und meinte, der Mörder sei in der Dji-Kos-Gilde gesehen worden. Dort fanden wir ihn tatsächlich, zusammen mit einem Iskai, der uns ablenkte, so daß der Attentäter fliehen konnte. Wir verhörten den Gehilfen daraufhin, und er sagte, er sei von seinem Meister Fasiir beauftragt worden. Unser neuer Begleiter Drirr schilderte uns das mögliche Mordmotiv, das den Grund der Antipathie zwischen den Dji-Kas und den Dji-Fadh beinhaltete.
Wir wollten gerade die Stadt absuchen, als wir den Hinweis erhielten, der Mörder sei in den alten Ruinen der Formergilde im Nordwesten der Insel gesichtet worden.

### Die Ruinen des Argim (3D):

In den Ruinen wuchsen Pflanzen, die durch Berührung regenbogenfarben leuchteten. Im Süden lag ein zerbrochenes, verziertes Schwert, im Osten ein



# ALBION

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1

beschädigtes Kettenhemd. Durch Zufall entdeckten wir, wie die seltsame Pflanze mit den phosphoreszierenden Fangarmen unschädlich gemacht werden konnte, denn gerade, als wir vor ihr standen, erlosch unsere Fackel, worauf die Pflanze plötzlich erstarrte. Wir nutzten die Gelegenheit und borgen in einer Kiste Iskoi-Ausrüstung.
Im weiteren Verlauf entdeckten wir noch einen (verfluchten) weißen Ring und einen Bogen mit Pfeilen. Die Riesenmäuler fütterten wir mit Fleisch der zuvor erlegten Krondirs. Sie schienen es zu mögen und ließen uns passieren. Kurz darauf veränderte sich im Nordosten die Decke, die Wände und der Boden. Alles schien zu leben. Der feuerroten Lichtquelle ausweichend, trafen wir wenig später auf ein türkisfarbenes, trii-förmiges Licht. Es stellte sich als das Bewußtsein des alten Argim heraus, welches sich sehr über unseren Besuch freute. Mit offenem Mund lauschten wir seinen Ausführungen und versprochen, ihm einen Musikkristoll zu besorgen, den wir beim Krämer kaufen konnten. Als Dank verriet er uns das Geheimnis der Quellen der Kraft. Zudem fanden wir die Überreste des Mörders, sein Mordwerkzeug, eine Bolzenschleuder, Ausrüstung, Gold und einen Zierdolch, den wir Frill zeigen wollten. In den Räumen dahinter lag noch ein rotes Schwert (verflucht) und eine Axt.
Im großen Raum in der Mitte des Verlieses mit den zwei Regenbogenpflanzen mußten wir selbige berühren und zwischen ihnen herlaufen, um eine leuchtende Verbindung zu schaffen, die uns den Weg durch eine Wand Richtung Westen öffnete. Dort spendeten uns die Quellen der Kraft Stärke, Ausdauer und Schnelligkeit, so wie Argim es vorausgesagt hatte.
Wir traten danach den Rückweg an und begaben uns zum Rot noch Jirinoor, um von unseren Neuigkeiten zu berichten.

### Die Aufklärung des Mordes:

Frill wußte über den Zierdolch folgendes zu berichten: Er ist über 150 Jahre alt, vielleicht magisch und gehört der Familie des jetzigen Oberhauptes der Formergilde, Brodir. Schnell zu ihm geeilt, griff er uns plötzlich an, verlor den Kampf gegen uns und wir brachten ihn zur Heilerin, die ihn wieder aufpäppelte. Aufgrund dieser Ereignisse wurde von Jaanis der Rat zusammengerufen, vor dem Bradir seine Handlung rechtfertigen mußte. Er schilderte, daß Akiir sein eigenes Attentat inszeniert hätte, weil er seine persönlichen Rückschläge nicht mehr verkraften könnte. Wir und der Rat glaubten ihm, woraufhin alles wieder seinen gewohnten Lauf nahm. Die Tochter Akiirs, Sira, die Magierin, schloß sich uns an.

### Die Außenwelt von Nakiridaani:

Auf der Insel gab es außer ein paar Triifalai-Büschen und, nördlich der alten Formergilde, einem seltsamen, in Stein gemeißelten Auge, nichts Erwähnenswertes.

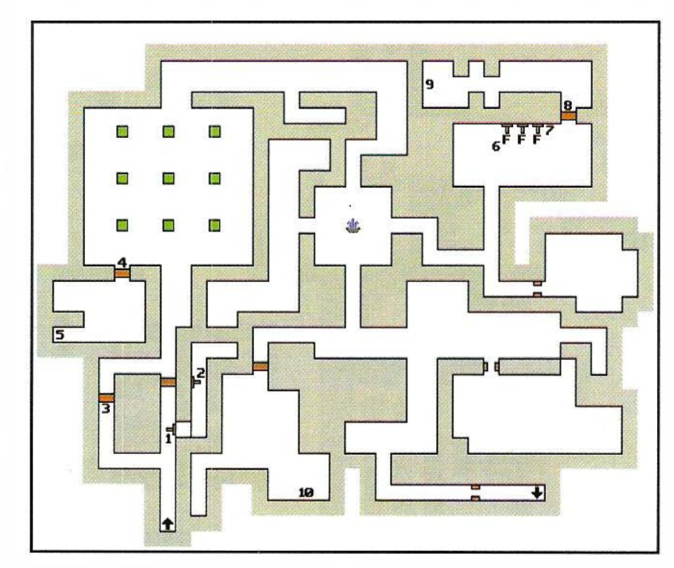
## GRATOGEL : INSEL DER KELTEN

### Das Dorf Klouta:

Im Dorf Klouta betraten wir das Haus des Königs Thornos, der uns über die Kultur der Kelten informierte sowie uns die Geographie der Insel und deren Einwohner nöherbrachte. Wir fragten, ob er ein großes Metallschiff gesehen habe, das eventuell hier gelandet sei und, wenn nicht, ob er uns nach Moini bringen könnte. Ersteres verneinte er, beim zweiten gewährte er uns nur dann seine Erlaubnis fortzugehen, wenn wir ihm ein Amulett brächten, das die Druiden besäßen. Wir sollten dort Bero, den Ziehvoter, kontaktieren.

### Arjano, das Zentrum der Druiden:

Nördlich entlang des Flusses gelangten wir zum Dorf Vonello, in dem Oibelos herrschte, der uns ebenfalls nichts über den Niedergang der Toronto sagen konnte. Also strebten wir weiter Richtung Norden, wo auch schon bald eine Hütte auftauchte, die das Zentrum der Druiden darstellte: Arjono.
Wir erhielten eine Audienz beim Oberhaupt der Druiden, Nemos. Er meinte, Bero sei in dem verbotenen Teil des unterirdischen Verlieses, Drinno genannt, verschollen. Einst herrschte dort ein Kampf zwischen den Feueranbetern (jetzt Kenget Kamulos) und den Druiden. Bero wollte dort noch magischen Artefakten suchen und kam nicht mehr zurück. Wir versprochen, den Druiden zu



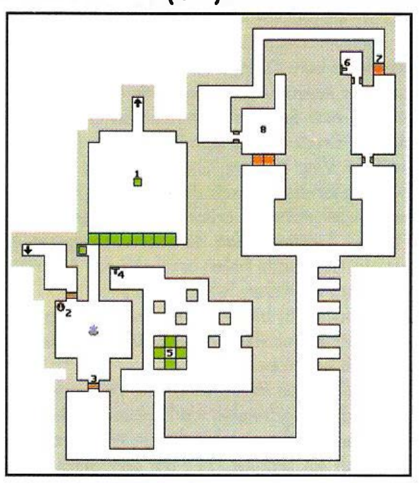

befreien und bekamen auch prompt Verstärkung dazu, nämlich Beros eigener Ziehsohn, den taubstummen Mellthos.
Das unterirdische Zentrum der Druiden beinhaltete ein ganze Stadt: Ein **Heiler**, ein **Lehrer der Druidenmagie**, ein **Allwissender**, der uns über magische Artefakte aufklären konnte und ein **Bibliothekar**, bei dem wir neue Zauber erwerben konnten. Dort empfahl man uns auch, den Wächter des Waldes, der angeblich ein Musikliebhaber sein sollte, aufzusuchen.

### Der Vorraum des Drinnos (2D):

Im Bücherraum befand sich die Treppe, die uns zum Vorraum des Drinnos hinunterführte. Wir füllten zwei Eimer im Wasserbecken und gossen den Inhalt in die zuerst unpassierbar erscheinende Flammenreihe. so daß wir weiter nach Osten vordringen konnten. Hinter der Tür betraten wir die Bodenplatten von links nach rechts, um die beiden Schalter nördlich davon betätigen zu können. Der eine öffnete eine Wand im Südwesten, hinter der große Schätze, z. B. eine Silberkette und Heiltränke, lagen. Der andere Schalter öffnete eine Wand im äußersten Südosten, im Raum mit den neun Bodenplatten. Diese Bodenplatten wurden kreuzförmig betreten, worauf die einzelne Bodenplatte daneben den Weg nach Norden freigab. Dort konnten wir eine andere Falle mit Hilfe eines Schalters deaktivieren, so daß wir an zwei Edelsteine gelangten. Den auf dem Boden liegenden Schalthebel brachten wir an der dafür vorgesehenen Stelle an, und plötzlich lag vor uns eine weitere Treppe, die in die Tiefe führte.

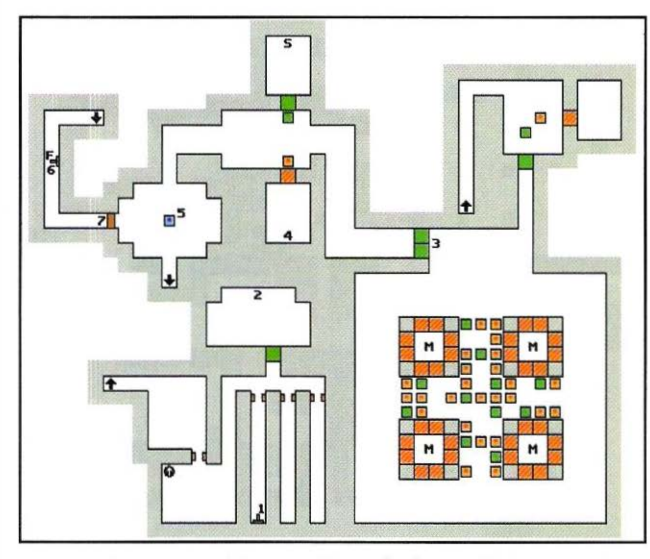
### Die fünf Etagen des Drinnos (3D):

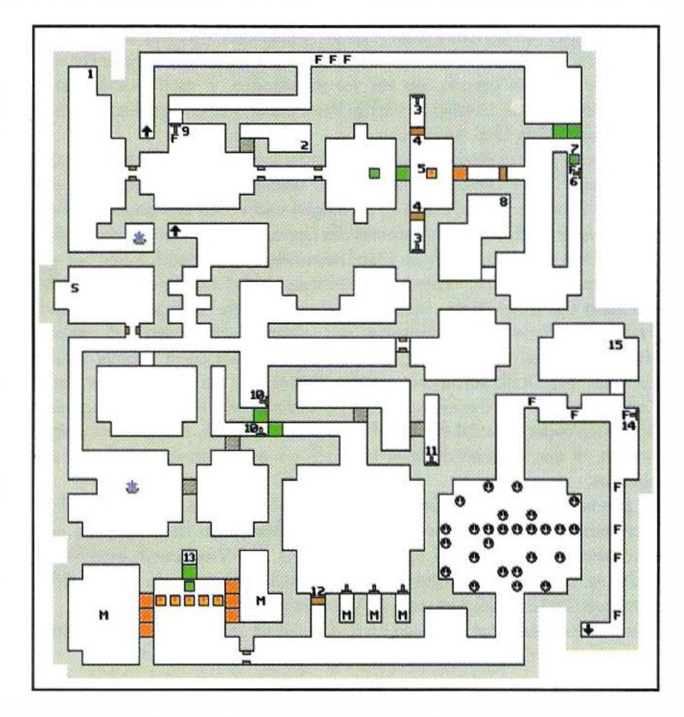
In der **1. Ebene** ließ sich durch Druck von Knopf (1) und Wandschalter (2) das erste Gitter (3) öffnen, das zu einem großen Raum mit neun Bodenplatten führte, die wir alle beschwerten, worauf sich eine Tür (4) öffnete. Der Raum dahinter enthielt eine Schatzkiste mit einem Edelstein (5). Im Nordosten löschten wir in gewohnter Weise die Flammen (6), um drei Schalter (7) zu betätigen, welche die zugehörige Tür (8) öffneten. Als Belohnung lagen



# ALBION

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1





in einer Truhe (9) zwei Edelsteine und ein, allerdings verfluchter, Kristallgriff-Dolch. Der letzte Edelstein dieser Ebene und ein Kristalldolch (10) befanden sich in dem mit Holzplanken ausgelegten südlichen Raum. Im Südosten wartete die Treppe auf unseren Abstieg in die **2. Ebene**.
Ähnlich einer Schreibmaschine funktionierte die Anlage im ersten Raum. Nach jedem Druck auf die Platte (1) in der Mitte wanderte die Lücke in der grünen Glaswand nach rechts, bis sie den Durchgang freigab. Gleich darauf blieb uns nichts anderes übrig, als mit einem Seil durch die Fallgrube (2) in den ersten Teil der **3. Etage** hinabzusteigen.
Dort fanden wir ein verziertes Schwert und einen Schalter (1), der uns den Weg nach Norden eröffnete, wo uns ein Dämon und ein wichtiger Türschlüssel (2) erwartete.
Zurück durch die Falltür in das **2. Level** geklettert, öffnete der Türschlüssel die südliche Tür (3). Im großen Raum mit der Schatzkiste (5) hinter der grünen Glaswand drückten wir einen Knopf (4), welcher das Glas verschwinden und die Kiste mit einem Sonnendolch zurückließ. Den folgenden Feuerbällen geschickt ausgewichen, gingen wir durch zwei Türen hindurch Richtung Norden, um einen Schalter (6) zu betätigen, der die rote Glaswand (7) wegzauberte. Wir trafen auf einen gefährlichen Dämon (8), der noch seinem Ableben den Weg zum zweiten Teil der **3. Ebene** freigab.
Das erste größere Problem stellte hier der Raum mit den vielen Dämonen dar, in dem wir vorsichtig alle grünen Bodenplatten betraten. Der Weg nach Norden (3) war nun passierbar. Den blauen Dolch in der Schatzkiste (4) ließen wir liegen, da er verflucht war. Drirrs krankhafte Neugier brachte uns fast um, als er die blaue Bodenplotte (5) betrat, wodurch sich der Boden unter uns öffnete und wir in der **4. Etage** landeten.
In nächster Umgebung fonden wir einige Heiltränke (1). Richtung Osten konnten unsere Gruppe vor der zweiten Tür die Spitzhacke benutzen, um an ein paar Ausrüstungsgegenstände (2) zu kommen. Weiter im Osten betätigten wir zwei Schalter (3) hinter den Gittern (4) im Norden und Süden, die sich auf Druck der mittigen Bodenplatte (5) öffneten. Die Schalter gaben den weiteren Weg Richtung Osten frei. Dort fanden wir Heiltränke (8), nachdem wir notgedrungen durch die glitzernde Falle gingen, einen Schalter (6) und eine Bodenplatte (7) drückten. Zurück im Westen löschten wir die einzelne Flamme, betätigten den dahinter verborgenen Knopf (9) und fanden rechts erneute leuchtende Fallen und links, om Ende des Ganges, eine Treppe nach oben zum westlichen Teil der **3. Ebene**.
Der Schalter (6) hinter der Flamme ließ das Gitter (7) verschwinden, damit wir im Raum mit der blauen Bodenplatte die Treppe in den zweiten Teil des **4. Levels** benutzen konnten.
Wir wichen den Feuerbällen aus, plünderten die Schatzkisten und drückten die beiden eng beieinanderliegenden Schalter (10), um weiterzukommen. Des öfteren ließen sich bröckelige Wände einreißen. Hinter der östlichen befand sich ein Schalter (11), der das Gitter (12) im südlichen Raum mit den anderen drei Schaltern (wovon wir die Finger ließen) öffnete. Im Westen fonden wir eine Schatzkiste mit seltsamen blauen Stäben (13). Auf dem Rückweg mußten wir flüchten, da Monster aus den nebenliegenden Räumen zwangsläufig von uns befreit wurden. Im Osten erschwerten uns zahlreiche Fallgruben die Weiterreise. Nach kurzem Abseilen fanden wir in der **5. Etage** noch einige Kleinigkeiten.
Zurück im **4. Stock**, trafen wir erneut auf die glitzernden Fallen, die wir aber diesmal mit Hilfe der blauen Stäbe neutralisieren konnten. Zwischen zwei Fallen schaute ein Knopf (14) aus der Wand, der bei Betätigung eine kleine Kammer im Norden öffnete, in der ein Amulett der Kraft (15) lag. Am Südende des Ganges befand sich die Treppe in den zweiten Teil des **5. Levels**.
Bis auf ein paar Monster gab es hier keine Vorkommnisse. Am Nordende lag die Tür zum Raum, in dem sich Bero verschanzt hatte. Wir begrüßten ihn freudig und traten den Rückweg an.
Nachdem Nemo sich für Beros Rettung bedankte, händigte er uns das verlangte Stärkungsamulett aus.

### Die Außenwelt von Gratogel:

Um den vorhin genannten Wächter des Waldes zu beeindrucken, brauchten wir einen Musikkristall, den wir in einem interessanten Gemischtwarenladen in **Aballon**, im Süden Grotogels, erstehen konnten. Um in dieses Dorf zu gelangen, mußten wir den Canyon südlich von Vanello durchqueren. Weiter Richtung Süden lag Aballon, wo wir Rifraki sofort den Kristall abkauften. Die Königin Aballons, Aretho, konnte uns leider keine Informationen bezüglich der Toronto mitteilen. Im Dorf trainierten wir bei der Kriegerin Ferina den Nahkampf. Auf dem Rückweg fanden wir westlich vom Canyoneingang das gleiche Steinauge wie auf Nakiridaani. Zurück zum Hüter des Hains, Frimos, geeilt, gab er uns als Gegenleistung für den Musikkristall eine magische Wurfaxt. Im Norden der Insel pflückten wir noch einige Triifaloi-Samen.

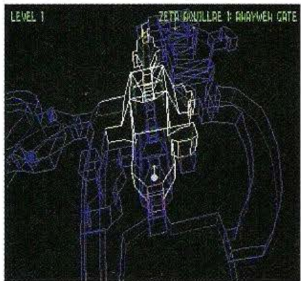
### Tharnos Erlaubnis:

Unsere letzte Aufgabe auf der Insel der Kelten war es, das Stärkungsamulett dem König von Klouta, Tharnos, zu überreichen, wofür er uns die Erlaubnis zur Weiterreise nach Maini gab. Garris, der Seemann im westlichen Haus, nahm 200 Gold für die Seereise noch Beloveno, der Hafenstadt von Maini.

***Wie es dann auf der großen Insel von Maini weiter geht erfahren Sie im nächsten Heft...***

# KURZTIPS

## DESCENT 2



**JOSHUAAKIRA**
Die komplette Landkarte (mit Ausgängen!) wird angezeigt

Diese Cheatcodes beziehen sich hauptsächlich auf die bereits erhältliche Demoversion. Wenn die Programmierer aber genauso vorgegangen sind wie beim ersten Teil, so sollten diese Tastaturcheats auch für die Vollversion gültig bleiben.

**GABBAGABBAHEY**
Energie und Schilde verringern sich auf den Zustand 1%, das heißt wer extrem suizidgefährdet ist, sollte den aus dem alten Spiel bekannten, damals noch nützlichen Cheat nicht ausprobieren.



**ZINGERMANS**
Unverwundbarkeit: aber nicht „z" und „y" verwechseln.



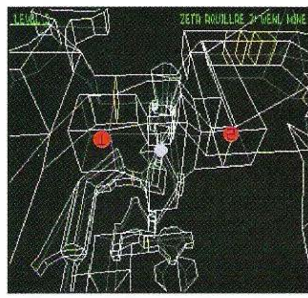
**MOTHERLODE**
Alle verfügbaren Waffensysteme werden zur Verfügung gestellt.

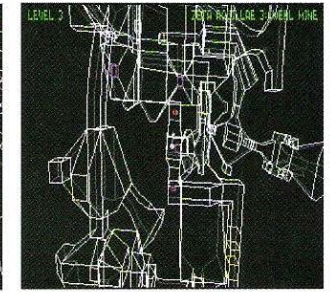


**EATANGELOS**
Zielsuchende Waffen werden aktiviert und sind verfügbar.



**CURRYGOAT**
Alle Schlüssel werden dem Inventory hinzugefügt.





**Außerdem befindet sich im dritten Level ein Geheimlevel.**

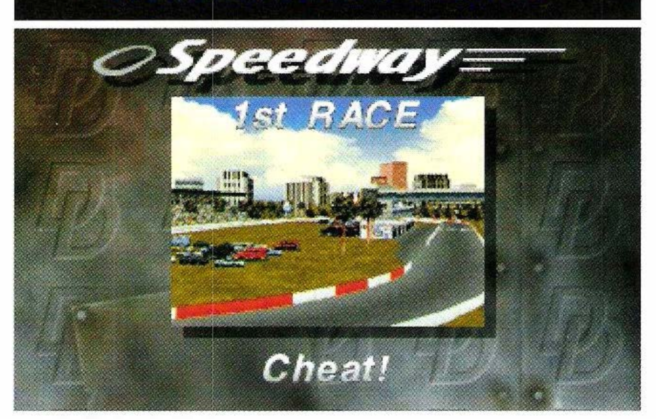
**1** - Geheimlevelteleporter
**2** - Geheimtür

Sie erreichen diesen Level folgendermaßen: wenn Sie den blauen Schlüssel gefunden haben, fliegen Sie durch das kurze, auf den Karten eingezeichnete Energiefeld. Dann nur noch geradeaus in die Nische (Bild 1) und rechts auf die Geheimtür schießen (Bild 2).


(Bild 1)


(Bild 2)

## DESTRUCTION DERBY




Für alle leidenschaftlichen Autodemolierer gibt es einen neuen Code, der bei der Nomenseingabe eingetippt werden muß. „REFLECT!", als Name angegeben, bewirkt, daß Sie nach dem Starten des Spiels auf einer Geheimstrecke fahren können...

**Sebastian Benz**

## ASCENDANCY

Auch in Ascendoncy sind Cheatcodes integriert worden, die teilweise nervige Aufbauarbeiten bei Planeten extrem verkürzen. Um die Cheats anwenden zu können, muß in dem Ascendancy-Verzeichnis ein File mit dem Namen **NOUGAT.LF** erstellt werden. Dabei ist es ganz gleich, was das File für ein Dateityp ist. Erstellen Sie z. B. mit dem Notepad oder dem DOS-Editor einfach ein **TXT-File**, das Sie als **NOUGAT.LF** abspeichern oder im nachhinein umbenennen.

**Nun sind folgende Dinge möglich:**

1. Das File allein schon im Directory gibt die Möglichkeit, spezielle Informationen über ein Raumschiff zu bekommen. Wenn Sie mit der Maus auf ein Schiff zeigen, werden Stärke, Spielzüge und Zugehörigkeit sichtbar.
2. Auf der Basis-Sternenkarte können Sie durch Drücken der Tasten 1-7 jede beliebige andere Rosse spielen. Zu beachten ist hierbei, daß es manchmal vorkommt, daß das falsche Bild zur jeweiligen Rasse geladen wird. Das jedoch wirkt sich in keinsterWeise auf den Spielablauf aus.
3. Wenn Sie beim Ansehen der Sternenkarte die Taste 8 drücken, wird alles, was auch die anderen Mitspieler sehen können, sichtbar.
4. Mit der Tastenkombination „ALT" und „E" stehlen Sie jede Runden eine erforschte Technologie von den anderen Rassen. Nochmaliges Drücken schaltet diese Optionen wieder aus.
5. Im Planetenbildschirm wird durch einmaliges Tippen von „O" die maximale Population des Planeten erreicht.
6. Die „I"-Taste im Planetenbildschirm gedrückt, bewirkt eine sofortige Fertigstellung der jeweilig angefangenen Produktion. Dabei muß bei besonders großen Produktionen wie z. B. Raumschiffen die Taste öfter gedrückt werden.
7. Im Forschungsscreen können Sie mit der Taste „D" alle möglichen Wissensgebiete auf einen Schlag lernen. Nach dem Drücken der Taste „D" sollten Sie noch einmal auf ein Forschungsgebiet klicken, um den Wissensbaum auf den neuesten Stand zu bringen.

Als kleines Extra können Sie auch einmal eine Datei mit dem Nomen „FLASH.POP" auf die oben beschriebene Art im Ascendoncy Directory ablegen. Nun sollten Sie das Spiel starten und den continuous advance button drücken. Der Computer wird nun ein Spiel gegen sich selbst beginnen...

# KURZTIPS

## TERMINATOR FUTURE SHOCK

Auch zu Terminator: Future Shock gibt es schon einige Cheatcodes. Sie sind ebenfalls ursprünglich für die Demoversion vorgesehen gewesen, wurden aber letztlich auch im fertigen Spiel verwendet. Um sie zu aktivieren, müssen Sie zunächst die Tasten **ALT** und **„#"** (englische Tastatur: Backslash) während des Spiels gleichzeitig drücken. Jetzt können Sie folgende Codes eingeben!



Wenn Sie **ALT** und **„#"** drücken, können Sie die Cheatcodes eingeben.

**FIREPOWER**
Alle Waffen werden zur Verfügung gestellt.

**BANDAID**
Lebensenergie und Rüstung werden aufgefrischt.

**NEXTMISSION**
Direkt in die nächste Mission springen.

**TURBO**
Aktiviert den Turbomode: nur für schnelle Finger!



**SUPERUZI**
Eine spezielle Waffe: die Super Uzi.



**ICANTSEE**
Der Infrarotbildschirm wird sichtbar.

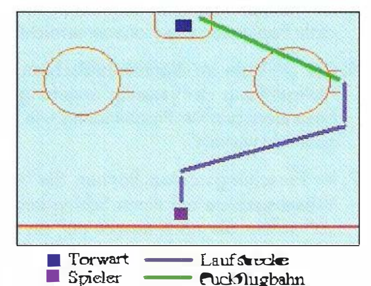
## WORMS

Wer sich bei Worms durch einen größeren Berg buddeln möchte, ohne dabei mehrere Runden zu opfern, sollte wie folgt vorgehen:
Während des Durchschweißens auf die ESC-Taste drücken und warten, bis das Geräusch des Schweißers aufgehört hat. Danach wieder ins eigentliche Spiel zurückkehren und den Vorgang so lange wiederholen, bis der Wurm sich durch den Berg gearbeitet hat.
Der gleiche Trick funktioniert übrigens auch bei den Presslufthammer-Würmern.

**Michael Jungen**

## NHL 96

Wer bei NHL Hockey 96 verzweifelt, der sollte diesen Trick ausprobieren. Wenn Sie in Ballbesitz sind, laufen Sie sofort in die Mitte. An der Mittellinie angekommen, laufen Sie an den Spielfeldrand, bis Sie zwischen den beiden Strichen neben dem Kreis sind. Dort holen Sie lange aus und versuchen einen sehr festen Schlag in Richtung Tor. Der Torwart hat nur sehr geringe Chancen, Ihren schnellen Schuß zu halten. Auf diese Taktik hin folgt meistens ein Tor oder sogar ein Eigentor.




**Kai Stader**

## POLE POSITION

Immer wieder erreichen uns Zuschriften von Lesern, die Probleme mit der Konfiguration des einen oder anderen Spiels haben. Eine allgemeingültige Lösung läßt sich selten finden, so daß wir uns entschlossen haben, Ihnen ab dieser Ausgabe handfeste Tips & Tricks an die Hand zu geben.

**?** *Mein Rechner landet nach dem Starten über F1.BAT mit folgender Meldung auf der DOS-Ebene* ***„ERROR: RES RES/F1.CDR MISSING"***

**!** Der Parameter Files in der CONFIG.SYS ist zu niedrig eingestellt oder nicht vorhanden. Bitte editieren Sie Ihre CONFIG.SYS und tragen dort FILES=20 ein.

**?** *Mein Rechner gibt beim Starten von F1.BAT folgende Meldung aus:*
*ERROR (1:MEMORY COULD NOT BE ALLOCATED)*
*GARBAGE_COLLECTION*
*DOS4GW(2001):EXCEPTION*
*oder*
*DOS/4GW ERROR(2533). NOT ENOUGH DISKSPACE*
*DOS/4GM FATAL ERROR(1011) VMM INITIALIZATION ERROR*

**!** Sie haben zu wenig Platz auf Ihrer Festplatte. Sie benötigen ca. zwölf MB freien Speicherplatz für die Auslagerungsdatei.

Änderung der Tastaturbelegung zum Handbuch (langsamer Rennmodus): Tasten 1 und 2 (Ziffernblock) zum Wechseln zwischen mittlerem und langsamem Modus. Taste X zum Verlassen des Rennens.

**?** *Wann ist die CD-ROM-Version des Rennspiels auf dem Markt erhältlich?*

**!** Anfang März. Sie beinhaltet zahlreiche Audiotracks, Sprachausgabe (für Fahrergespräche und Kommentare zum Rennverlauf) und gerenderte Kamerafahrten.

## DUKE NUKEM 3D

Für den neuen und genialen 3D-Action-Shooter von Apogee haben wir gleich einen ganzen Schwung an Cheatcodes. Wem also die Sharewarelevel zu schwer sind, der sollte einmal diese Codes eintippen, bei denen immer die Tastenfolge **„DN"** und dann der unten abgedruckte Code eingegeben werden muß.







| | |
|---|---|
| **cornholio** | Unverwundbarkeit An/Aus |
| **korz** | Ebenfalls Unverwundbarkeit An/Aus |
| **stuff** | Alle in der Shareware verfügbaren Waffen plus volle Munition |
| **scoltyxy** | Levelanwahl, wobei X die Episode und Y der Level ist |
| **items** | Alle Items und Keycards |
| **cashman** | Duke wirft mit Geld um sich (vorher F7 für die Außenansicht drücken) |
| **view** | Die Außenansicht von hinten wird gewählt |
| **rate** | Zeigt die vom Computer gerade dargestellte Framerate an |
| **skillX** | Den Schwierigkeitsgrad einstellen (X ist der Schwierigkeitsgrad als Zahl von 1-5 |
| **beta** | Zeigt eine Meldung an |
| **hyper** | Verleiht Duke übermenschliche Kräfte |
| **monsters** | Zweigt nur bei manchen Versionen einen Effekt... |

Mit diesen kleinen Schummeleien sollte Duke die bösen Außerirdischen locker in die Flucht schlagen können.

**Thomas Bayer**

# THE GAMERS WORKSHOP

## TEIL 1 – MECHWARRIOR 2 EDITOR – VON MARKUS KRICHEL

***Ab dieser Ausgabe beginnen wir mit unserer neuen Serie "The Gamer's Workshop". Damit Sie auch noch das letztmögliche Quentchen Spielspaß aus Ihren Games pressen können, erklären wir Schritt für Schritt die Anwendung aktueller Editoren, Level-Builder und Game Engines. Die jeweilige Software finden Sie natürlich auf unserer Cover-CD. Diesmal befinden sich die dazugehörigen Dateien im Ordner „MECHED"!***

Diese Serie nimmt nicht für sich in Anspruch, detaillierte Programmierkenntnisse zu vermitteln. Sie richtet sich vielmehr an jene Gamer, die versuchen wollen, ihre Spiele mit relativ einfachen Mitteln zu "tweaken". Wir beginnen mit einem sehr einfachen Editorprogramm für MechWarrior 2. In den nächsten Ausgaben zeigen wir Ihnen, wie Sie eigene Levels für 3D-Spiele entwerfen, ein komplettes Adventure und ein Weltraum-Action-Spiel „programmieren".

**Hinweis:** Dieser Editor funktioniert nur zusammen mit dem Originalspiel.

Die Systemanforderungen für MechWarrior II Editor (Mech Edit) sind denkbar einfach. Wenn MechWarrior II auf Ihrem Rechner läuft, funktioniert auch der Editor. Am besten kopieren Sie die Dateien in das selbe Verzeichnis, in dem sich MechWarrior 2 befindet.

MechEdit ist ein einfach zu bedienendes, aber dennoch sehr leistungsfähiges Programm, mit dem Sie Ihre Mechs nach Belieben tunen können.

### So wird's gemacht

Zunächst müssen Sie das Originalspiel starten. Beginnen Sie ein Spiel und gehen Sie zum Mech Lab. Dort wählen Sie den Mech, den Sie gerne verändern wollen. Entfernen Sie sämtliche Heat Sinks und Jump Jets. Speichern Sie den Mech und notieren Sie sich Typ und Variant Number, damit Sie den Mech später im Editor gleich finden können. Verlassen Sie das Spiel und starten Sie den Editor mit dem Befehl „MechEdit". Der Edit-Bildschirm (siehe Abbildung) erscheint.

### Den Mech aufrüsten

Nach Anklicken der Taste L(oad) erscheinen alle Mechs, die im Verzeichnis C:\MECH2\MEK gespeichert wurden. Dies ist das Vorgabeverzeichnis. Sollten Ihre Mechs in einem anderen Verzeichnis gespeichert sein, geben Sie den entsprechenden Pfad ein. Ihren zuvor gespeicherten Mech erkennen Sie an seinem Typ und der Variant Number. Allerdings erscheint die erste Variante im Namen des gespeicherten Mechs als 0, die zweite als 1, usw. Beispiel: Sie möchten die zweite Variante

So präsentiert sich der MechWarrior 2 Editor beim ersten Start.

# THE GAMERS WORKSHOP

## TEIL 1 – MECHWARRIOR 2 EDITOR – VON MARKUS KRICHEL




**Wählen Sie den Mech auf dem Ladebildschirm...**

des Typs Mad Dog editieren. Wählen Sie die Datei mdg01usr.Mek im Menü. Der Dateiname setzt sich wie folgt zusammen:

**mdg** = Typ: Mad Dog
**01** = Variant Number: 2
**usr** = vom User definiert
**Mek** = Activisions Dateiendung für Mechs

Klicken Sie nun die gewünschte Datei an. Im MechEdit-Menü läuft dann wieder alles normal. Die korrekte Variante wird im entsprechenden Fenster angezeigt.

**Hinweis:** Jedesmal wenn Sie diesen Mech in MechWarrior II editieren, wird eine neue Variant Number kreiert!

Die wichtigste Funktion im Editier-Menü ist Tonnage. Der maximale Wert liegt bei 300 Tonnen. Da sich die Beladung und Ausrüstung des Mechs nach seinem Gewicht richtet, steht damit eine ungeheure Kapazität zur Verfügung. Sie können nun auch die Anzahl der Heat Sinks verändern. Der Clou: Die im Editor eingefügten Sinks nehmen keinen Platz weg! Weiterhin ist es möglich, die Head Armour zu erhöhen.

Stellen Sie die gewünschten Werte für Tonnage, Heat Sink und Head Armour ein. Speed und Jump Capacity dürfen Sie jedoch noch nicht verändern. Das kommt später!

**...und rüsten Sie den Boliden zu einer unbesiegbaren Kampfmaschine auf.**

Starten Sie nun das Spiel wieder und begeben Sie sich direkt ins Mech Lab. Wählen Sie hier den soeben editierten Mech. Sie können nun den spieleigenen Editor benutzen, um Weapons, Armour und andere Funktionen bis zu einer Kapazität von dreihundert Tonnen aufzurüsten. Allerdings sollten Sie zu diesem Zeitpunkt ca. 30 Tonnen freilassen, da Sie später sicher noch eine anderen Engine einsetzen wollen.

Ihr Dream Mech ist fast fertig. Verlassen Sie das Spiel und starten Sie MechEdit erneut. Laden Sie Ihren Mech, wie bereits beschrieben. Sie können nun die Geschwindigkeit unter dem Punkt Speed festlegen. Die Geschwindigkeit kann zwischen 0 und 255 liegen - dies sind MechEdit-eigene Werte - nicht etwa die reale Geschwindigkeit. Allerdings ist der Bolide ab einem Wert von 50 vollkommen unkontrollierbar. Ein guter Wert für die Geschwindigkeit liegt zwischen 15 und 20. Die tatsächliche Geschwindigkeit, mit der sich Ihr Mech bewegt, hängt ohnehin von der Anziehungskraft des Planeten und dem Chassis ab.

Außerdem besteht die Gefahr, daß das Spiel bei zu hohen Geschwindigkeiten abstürzt. Legen Sie jetzt die Jump Capacity fest, die unabhängig vom gewählten Wert (Versuchen Sie's mal mit 25) im Spiel immer als 1 angezeigt wird und keinen Platz beansprucht.

**Hinweis:** Der Wert für Jump Capacity sollte unter 30 liegen, da der Mech sich sonst sofort überhitzt.

### Schlußphase

Experimentieren Sie ruhig ein wenig mit den Werten, bis Sie Ihren perfekten Mech geschaffen haben. Wenn Sie fertig sind, verlassen Sie den Editor und starten das Spiel wieder. Gehen Sie wieder zum Mech Lab und wählen Sie dort Ihr neues Spielzeug aus. Von jetzt ab dürfen Sie den spieleigenen Editor nicht mehr einsetzen, da sonst ihre Speed-Werte verlorengehen. Wählen Sie nun ein Szenario und lachen Sie sich kaputt, wenn die feindlichen Mechs angreifen.

**Hinweis:** Immer wenn Sie Ihren Mech mit dem spieleigenen Editor bearbeiten, gehen die Speed-Werte verloren. Um diese wieder einzustellen, müssen Sie diese Werte in MechEdit neu einstellen.





**Fliegengewichte wie dieser Mech sollten nach dem Tunen kein Problem sein.**




## Coupon Kleinanzeigen

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit letzter Ausgabe finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

**Computec Verlag**
**Redaktion PC Games**
**Kennwort: Kleinanzeigen**
**Isarstraße 32-34**
**90 451 Nürnberg**

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

**Private Kleinanzeigen:** maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

**DM 5,- liegen** ❏ in bar ❏ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

**Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag**

Anschrift

Datum ............ Ort ............ Unterschrift

## COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

### KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❏ Cheatprogramm
❏ Spiel
❏ Level

.............................. (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

## COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

### KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ◯ teilnehmen ◯ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler



## EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

**Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:**

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

**Computec Verlag**
**Redaktion PC GAMES**
**Kennwort: TIPS & TRICKS**
**Isarstraße 32-34**
**90451 Nürnberg**

## Garantie

## COVERDISK UND CD-ROM 4/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon **(zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM)** an folgende Adresse:

**Astat Media GmbH**
**Reklamationen PC Games**
**Am Steinacher Kreuz 22**
**90 427 Nürnberg**

## PC GAMES 4/96

○ **DISKETTE** ○ **CD-ROM**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

## COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

**Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?**

❑ Ja
❑ Nein

**Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?**

❑ bis zu einer Woche
❑ länger als eine Woche
❑ länger als drei Wochen
❑ länger als vier Wochen

**War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?**

❑ Ja, Ausgabe ____
❑ Nein

**Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen?**
**Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): ____**

**Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?**

❑ Ja
❑ Nein

Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

**Computec Verlag**
**Redaktion PC Games**
**Kennwort: PCG Q-CHECK**
**Isarstraße 32-34**
**90 451 Nürnberg**

# PC Games CD-ROM & Mag CD-ROM 04/96

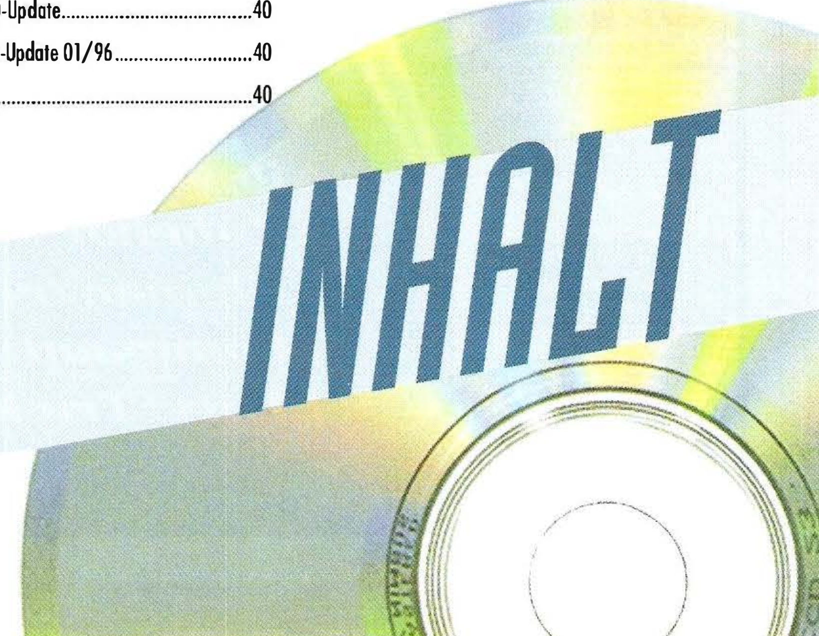
"Dies und das, für jeden was!" - diesen Satz können Sie bei unserer Cover-CD diesmal wörtlich nehmen. Mit der Sammlung von über 15 Demos glauben wir, absolut jedem Geschmack gerecht zu werden: Adventure-Spieler können sich in Touché und Normality austoben. Action-Liebhaber werden von Duke Nukem 3D und Renegade 2 begeistert sein, und Strategen können in Fantasy General sowie Warcraft 2 ihr planerisches Geschick unter Beweis stellen. Letztgenanntes finden Sie übrigens ausschließlich auf PC Games (beziehungsweise im Fachhandel, falls Sie demnächst einmal in die USA kommen sollten). Die sechs speziell von Blizzard angefertigten Levels, die Sie hier kostenlos bekommen, werden dort nämlich für harte Dollar verkauft. Auch aus den weniger populären Genres, wie Denkspielen oder Kartenspielen, konnten wir diesmal einige Demos ergattern. Skat 2095 zum Beispiel, oder etwa Flip Out! vom „wiedergeborenen" Spiele-Dinosaurier Atari. Auch Baldies, Teamchef, Virtual Karts, Silent Thunder und wie sie sonst noch alle heißen, sollten Sie nicht unangespielt liegen lassen, denn jedes einzelne dieser Spiele zählt zu den Perlen seines Genres. Erbaulich ist der Inhalt der vorliegenden PC Games CD-ROM vor allem für die Win 95-"Verneiner" unter Ihnen, denn hier zeichnete sich eine gewisse Rückentwicklung zum guten alten DOS-System mit Win 3.1 ab. Unsere Prognose, daß der 100%-Schwenk der Hersteller zu Win 95 schon eher geschieht als uns allen lieb ist, hat sich demnach noch nicht bewahrheitet.



Thomas Borovskis

D





## Und so gehen Sie vor

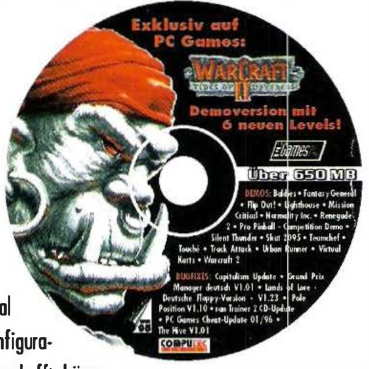


**Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips&Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".**

Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.).

Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

### Bevor Sie reklamieren...




Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Sollte ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jedes Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz. Wichtiger Hinweis: Der Computec Verlag übernimmt keine Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virenscanner auf Virenbefall geprüft.

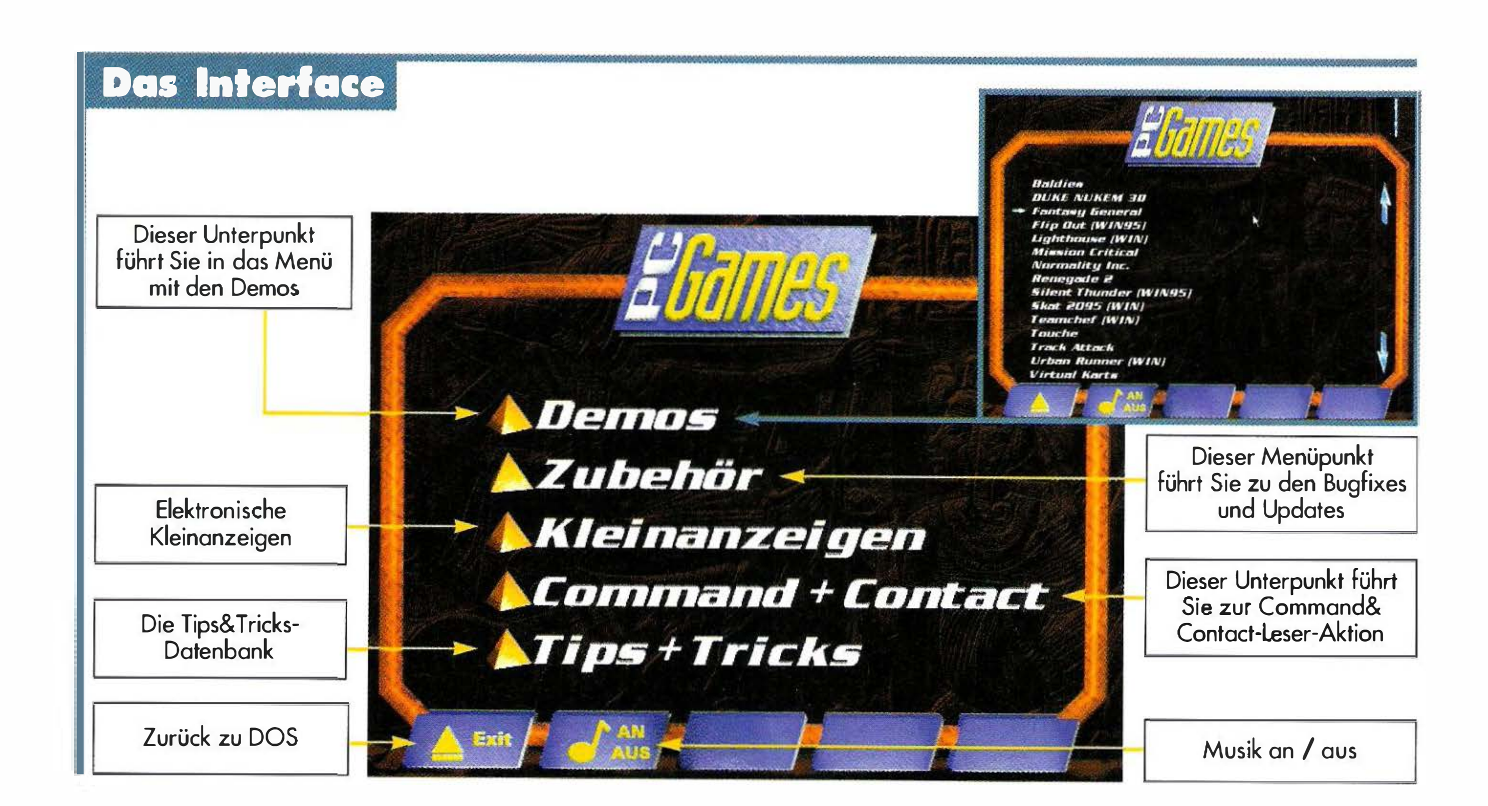
## Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer

**Jetzt neu: Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!**

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten" herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm an die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei „95START.EXE" doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus.




## Das Interface



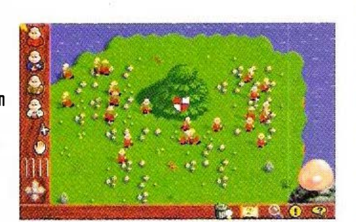
# DIE DEMOS

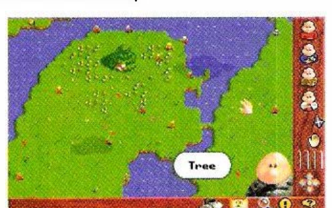
## Baldies

Und da sag noch einer, es gäbe keine neuen Spielideen mehr: Das drollige Strategiespiel Baldies von Creative Edge/Atari Interactive macht Sie zum Herrscher über einen Pulk der kahlköpfigen Baldies, die sich mit der Zeit im Stil von Die Siedler oder Populous eine eigene kleine Welt schaffen und sich gegen die anrückenden Feinde verteidigen müssen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus

**Spielsteuerung**
Das Spiel wird ausschließlich mit der Maus gesteuert. Zu Beginn des Spiels sehen Sie eine Insel - und auf dieser ein reges Durcheinander aus kleinen herumirrenden Männchen. Sie müssen Ihre kleinen Schützlinge so unter Konrolle bekommen, daß Ihnen der Computergegner nichts anhoben kann. Nachdem Sie den Baldies Aufgaben zugewiesen haben, werden sie für Sie Erfindungen machen, Häuser bauen, sich vermehren und schließlich die gegnerischen Baldies in die Flucht schlagen.

**Die Hauptmenü-Leiste**

Aul der linken Leiste im Spielbildschirm sehen Sie verschiedene Icons. Die vier kleinen Baldie-Symbole am oberen Rand stehen für die verschiedenen Aufgaben, die Sie Ihren Baldies zuweisen können. Von oben nach unten sind das: der Arbeiter-Baldie (rote Kleidung), der Builder-Baldie (blaue Kleidung), der Soldaten-Baldie (grüne Kleidung) und der Forscher-Baldie (weise Kleidung). Sie weisen einem der Baldies eine neue Aufgabe zu, indem Sie zuerst auf eines dieser vier Icons und anschließend auf einen freilaufenden Baldie links-klicken. Unterhalb der Baldie-Icons finden Sie die Taal-Icons. Zu Spielbeginn stehen Ihnen lediglich die Tools „Häuserbau" (Fahne) und „Greifhand" zur Verfügung. Wenn Sie im Laufe des Spiels mehrere Häuser errichtet haben, kommen zwei weitere Tools (Map-Edit für Terrain-Veränderungen und Angel-Wings für schnelleren Transport) hinzu. Für den Häuserbau klicken Sie auf das Fahnen-Symbol und anschließend auf einen beliebigen Punkt auf der Insel. Nach Verstreichen einer gewissen Zeit wird an der Stelle, wo Sie die Fahne plazieren, ein erstes Haus entstehen - natürlich nur, wenn Sie vorher einige Ihrer Baldies zu Buildern gemacht haben. Mit der Greifhand können Sie einen einzelnen Baldie am Schlafittchen packen und an andere Orte auf der Karte transportieren. Sinn macht dies erst, sobald Sie eines oder mehrere Häuser errichtet haben, denn dann können Sie Arbeiter, Forscher, Soldaten und Builder mittels Drag&Drop in die Bauwerke ziehen und fallenlassen. Unterhalb der Tools-Icons finden Sie Ihre Energiebalken. Jeder der vier Balken ist an die Zahl Ihrer Arbeiter, Builder, Soldaten und Wissenschaftler gekoppelt. Das Pfeilkreuz unterhalb der Energiebalken ist für die Spielsteuerung von untergeordneter Bedeutung; es regelt lediglich die Ausrichtung des Hauptmenüs (linker, rechter Bildschirmrand usw.).

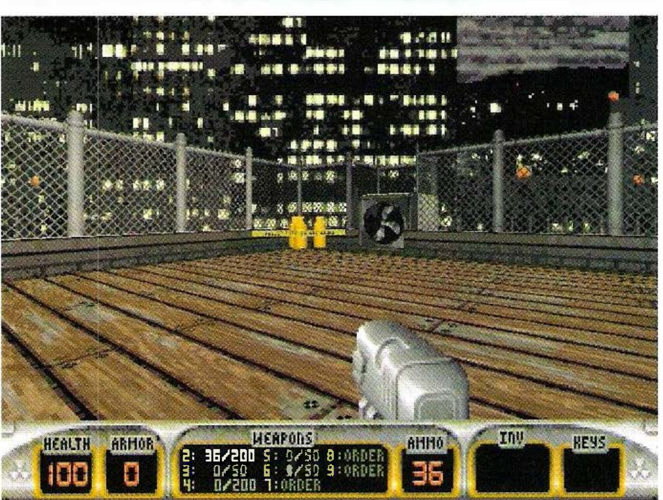
**Die Erfindungen-Leiste**


Am unteren Bildschirmrand steht die Erfindungen-Leiste - sie ist zu Spielbeginn noch leer. Wenn Sie erst einmal Häuser errichtet und Forscher in diese Häuser gesetzt haben, können Sie verschiedene Erfindungen machen, die dann von dieser Leiste aus gesteuert werden. Rechts von den einzelnen Erfindungen stehen die Icons für den Papierkorb, die Minikarten-Ansicht, die Zoom-Einstellung, das Optionen-Menü sowie den elektronischen Ratgeber. Beachten Sie, daß die meisten dieser Icons für die rechte und die linke Maustaste unterschiedliche Funktionen haben. Der Papierkorb wird benutzt, um Erfindungen, die Sie nicht mehr benötigen, von der Leiste zu entfernen. Klicken Sie hierzu einmal auf den Papierkorb und anschließend auf die Erfindung, die entfernt werden soll.

**Die Gebäude-Innenansicht**
Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eines Ihrer Gebäude klicken, erscheint eine vergrößerte Ansicht seines Innenlebens. In den fünf verschiedenen Räumen (ein Raum für jede Baldie-Art und eine Haupthalle) sehen Sie die Anzahl der dort eingesetzten Baldies. Im Arbeiter-Raum können Sie neue Einheiten produzieren, indem Sie Arbeiter dort hineinstellen und lediglich ein Weilchen warten. Im Soldaten-Zimmer produzieren die dort befindlichen Soldaten Munition für Ihre Kameroden außerhalb der Bauwerke. Im Forschungs-Zimmer arbeiten die Forscher-Baldies an neuen Erfindungen, und die Builder-Baldies im Builder-Zimmer halten das Haus instand. Es ist sinnvoll, in jedem Zimmer mindestens einen Baldie präsent zu haben; je mehr Baldies Sie dort einsetzen, um so effektiver und schneller wird die jeweilige Aufgabe ausgeführt. Durch einen Mausklick auf die beiden Icons über dem Forscher- und Builder-Zimmer können Sie verschiedene Ausbau-Stufen und Forschungsgebiete festlegen. Wenn Sie Baldies wieder aus den Häusern abziehen möchten bzw. neugeborene Baldies in die freie Wildbahn entlassen möchten, so klicken Sie auf das Tür-Symbol vor dem jeweiligen Zimmer. Die Baldies wandern dann zunächst in die Haupthalle und von dort anschließend ins Freie.

**Ein Wort zum Gameplay**
Versuchen Sie zunächst, einige Gebäude zu errichten und so viele neue Baldies wie möglich zu produzieren. Wenn Sie über genug Untertanen und Erfindungen verfügen, können Sie freilaufende Soldaten ins Feindesland transportieren (Greifhand). Jeder Soldat wird von alleine alle Feinde in seiner Nähe mit Granaten und Gewehrmunition attackieren und versuchen, fremde Gebäude zu zerstören. Halten Sie auch ständig Ihre Häuser im Blick: wenn ein Gebäude verfällt oder von Feinden verwüstet wird, müssen Sie mehr Builder dort hineinstellen. Wollen Sie mehr neue Einheiten, so schicken Sie mehr Arbeiter-Baldies in die Häuser. Analog verhält es sich mit den Soldaten- und Forscher-Baldies.

## Duke Nukem 3D




Da müssen sich die Jungs von id Software warm anziehen: Der 3D-Action-Hit Duke Nukem 3D des texanischen Herstellers Apogee/3D Realms bietet nicht nur die derzeit leistungsfähigste Grafik-Engine dieser Art, sondern auch massenweise Gags der makabren Sorte und originelle Ideen am laufenden Band. Die Demo-Version enthält drei komplett spielbare Levels des Original-Spiels. Wichtiger Hinweis: Bei der Installation von Duke Nukem auf Ihrem Computersystem wird vom Programm die Eingabe eines Paßwortes verlangt. Geben Sie an dieser Stelle das Wort „FANTA" ein und beantworten Sie die nachfolgende Frage mit „Y" für Yes.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66 (Pentium 60 empfohlen), 8 MB RAM (16 MB RAM empfohlen), VGA-Grafikkarte (SVGA-Grafikkarte empfohlen)

**Tastaturbelegung**

| Taste | Aktion |
|---|---|
| Cursortasten | Vorwärts/Rückwärts/Linksdrehung/Rechtsdrehung |

[ALT] + Cursortasten .......... nach rechts/links gleiten
[STRG] .......... Feuer
Leertaste .......... Öffnen
[SHIFT] + Cursortasten .......... Rennen
A .......... Springen
Y .......... Ducken
[BILD hoch/runter] .......... Blick heben/senken
[EINFG]/[ENTF] .......... Blick nach links/rechts wenden
[POS 1]/[ENDE] .......... Nach oben/unten zielen
1 - 0 .......... Waffe 1 bis 10 auswählen
Eingabetaste .......... Inventory aufrufen
H .......... Holo-Duke
J .......... Jetpack
N .......... Nachtsicht aktivieren
M .......... MediKit
[BACKSPACE] .......... 180-Grad-Drehung
[TAB] .......... Karte
ß / ´ .......... Bildschirmausschnitt größer/kleiner
T .......... Nachricht versenden
F .......... Map-Follow-Mode

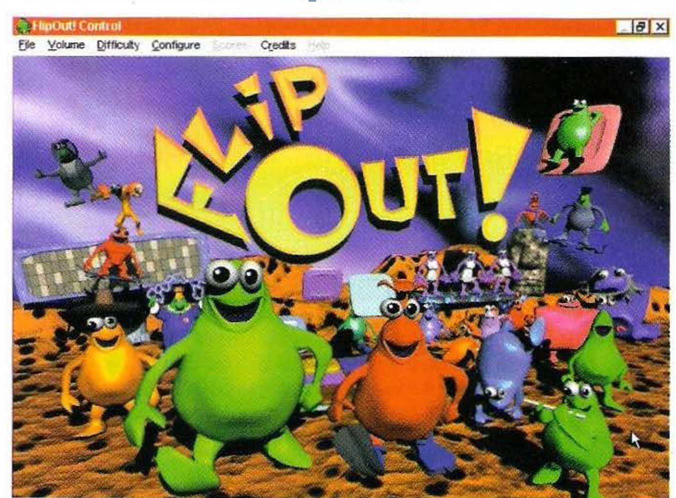
## Fantasy General




Basierend auf den populären Strategiespielen der Panzer General-Reihe schuf das amerikanische Label SSI einen Spin-Off, bei dem statt Panzern und Infanteristen nun Elfen, Trolle, Zwerge und andere Fantasy-Gestalten die Hauptrolle spielen. Mit der Demo haben Sie die Gelegenheit, sich noch vor dem offiziellen Release mit dem Regelsystem und dem Gameplay auseinanderzusetzen. Da es sich um ein Strategiespiel nach Panzer General-Machart handelt, kann das Regelwerk nicht in zwei oder drei Sätzen erklärt werden. Sie sollten sich deshalb die Datei README.TXT im Spielverzeichnis durchlesen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

## Flip Out!




Videospiel-Gigant Atari wagt sich mit einigen neuartigen Spiel-Ideen in den hartumkämpften PC-Markt. Erstes Produkt der angekündigten Reihe ist das Denk- und Geschicklichkeitsspiel Flip Out!, bei dem farbige Plättchen in der vorgegebenen Art und Weise auf einem Feld angeordnet werden müssen. Das schnelle Spiel für zwischendurch begeistert vor allem mit seiner farbenprächtigen Grafik. Die Bedienung von Flip Out! erfolgt allein mit der Maus. Das Spielprinzip ist einfach, hat aber durchaus seine Tücken: Der Spieler steuert mit der Maus einen weiß-roten Rahmen über ein Spielfeld aus neun Feldern. Zu Beginn jeder Spielpartie sieht er eine Anordnung aus verschiedenfarbigen Spielsteinen. Auf Knopfdruck werden alle Steine in die Höhe geschleudert und landen willkürlich verteilt auf den Feldern des Spielbrettes. Bevor der letzte Stein das Spielbrett wieder berührt, muß der Spieler gelandete Steine, die auf falschen Positionen liegen, wieder in die Höhe schleudern. Dies geschieht, indem er den weiß-roten Rahmen auf ein betreffendes Feld lenkt und die linke Maustaste drückt. Ist die ursprüngliche Ordnung auf dem Brett wieder hergestellt, kommt die nächste Aufgabe. Wirft der Spieler hingegen nicht schnell genug einen falsch plazierten Stein in die Höhe, so zerbricht der letzte in der Luft befindliche Stein, und das Spiel ist verloren.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1/95

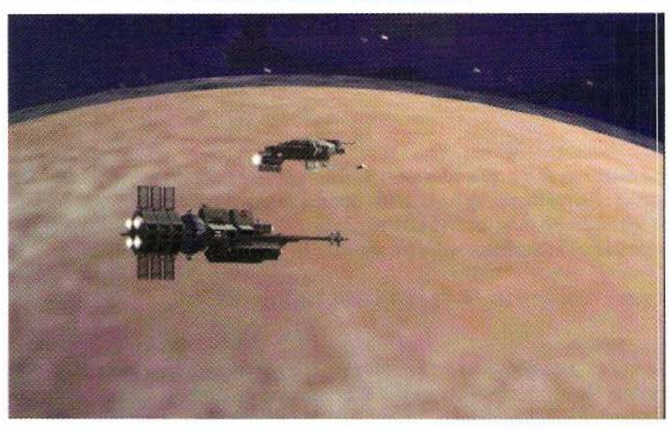
## Lighthouse



Ein kleines bißchen Horrorshow hat Sierra nicht nur mit Phantasmagoria veranstaltet. Noch in diesem Jahr wird Lighthouse - ein Adventure im Myst-Stil - auf den Markt kommen. Einen Vorgeschmack hinsichtlich der 3D-Studio-Grafik und der Musik bietet Ihnen dieser selbstablaufende Trailer, der bereits einiges von der gruseligen Atmosphäre vermittelt!

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 3.1 / 95

## Mission Critical



Gerenderte Grafiken in SVGA-Qualität, intelligente Puzzles, filmreife Zwischensequenzen, ein brillanter Soundtrack und die faszinierende Science Fiction-Story - das sind die Merkmale von Mission Critical, das ebenso wie Shannara aus dem traditionsreichen Hause Legend Entertainment stammt. Schnuppern Sie Mission Critical-Atmosphäre pur bei dieser spielbaren Demo-Version! Die Bedienung von Mission Critical erfolgt analog zu den meisten Adventure-Spielen. Mit der Maus steuern Sie einen Pfeil über den Bildschirm, der je nach Aktionsmöglichkeit sein Aussehen verändert. Wenn Sie das aktuelle Bild in eine bestimmte Richtung verlassen können, so nimmt der Mauszeiger die Form eines Richtungspfeils an. Überqueren Sie hingegen mit dem Mauszeiger Gegenstände, mit denen Sie interagieren können (z. B. Fahrstuhltür), so erscheint am unteren Bildschirmrand eine Beschreibung des jeweiligen Objektes. Ein Mausklick läßt dann am rechten Bildschirmrand ein Auswahlmenü mit verschiedenen Aktionsmöglichkeiten erscheinen, aus dem Sie die gewünschte Aktion auswählen können.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

## Normality



Daß im Bereich des Uralt-Genres „Adventure" noch richtige Innovationen möglich sind, beweist Gremlin mit seinem Grafik-Adventure Normality. Neben dem ungeheuren Spielwitz fällt vor allem die Grafik-Engine auf: der Spieler kann wie in einem 3D-Actionspiel durch die einzelnen Locations laufen und sieht dabei alles aus der 1st-Person-Perspektive. Die spielbare Demoversion lädt Sie zu einer Rundreise durch die Wohnung der Hauptperson ein.

Hardware-Anforderungen: 486er, 4 MB RAM, SVGA

**Tastaturbelegung**

| Taste | Aktion |
|---|---|
| [ESC] | Zurück zu DOS |
| Cursortasten | Vorwärts/Rückwärts/Linksdrehung/Rechtsdrehung |
| [SHIFT] + Cursortasten | Rennen |
| [BILD hoch/runter] | Blick heben/senken |
| [ENDE] | Normale Blickrichtung wiederherstellen |
| [EINFG] | Auf die Zehenspitzen stellen |
| [ENTF] | In Deckung gehen |
| E | Gegenstand unter dem Mauszeiger untersuchen |
| I | Inventory öffnen |
| L | Zoom-Linse aus/an |
| O | Optionsbildschirm |
| P | Gegenstand unter dem Cursor aufheben |
| U | Gegenstand unter dem Cursor benutzen |
| Leertaste | Hilfe |

**Maussteuerung**

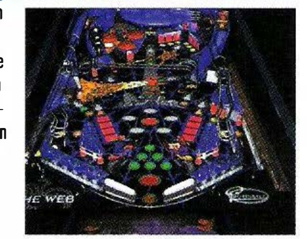
Linke Moustaste: Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten, können Sie sich durch Bewegungen der Maus in den Räumen fortbewegen.

Rechte Maustaste: Wenn Sie die rechte Maustaste drücken, kommt ein Auswahlmenü mit bestimmten Aktionen auf den Bildschirm (Benutzen, Betrachten, Öffnen usw.). Bewegen Sie in diesem grafischen Auswahlmenü den Mauszeiger über einen Körperteil der Puppe und bestätigen Sie mit der linken Maustaste.

Rechte + linke Maustaste: Wenn Sie die rechte und linke Maustaste gleichzeitig gedrückt halten, können Sie den Blick der Hauptperson heben oder senken.

## Pro Pinball - Competition Demo

Begleitend zu unserer Pro Pinball-Competition im hinteren Teil des Heftes bringen wir jetzt noch einmal eine modifizierte Demoversion der Flipper-Simulation von Empire. Sie haben eine Minute Zeit, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Was Sie mit dem Codewort machen, das die Demo nach Spielende aus Ihrem Punktestand generiert, lesen Sie bitte auf der entsprechenden Seite im Heft nach.



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

**Tastatursteuerung**

| Taste | Aktion |
|---|---|
| S | Demo starten |
| [RETURN] | Ball einwerfen |
| [SHIFT] links/rechts | linken/rechten Flipper betätigen |
| Leertaste | Tisch von unten anrempeln |
| [ALT] links/rechts | Tisch von links/rechts anrempeln |
| Cursortasten | Musiklautstärke verstellen |

## Renegade 2 - Return to Jacobs Star



Mit seiner Weltraum-Action im Wing Commander-Stil und der unglaublich schnellen SVGA-Grafik avancierte Renegade von SSI zum Überraschungs-Hit im vergangenen Jahr.. Die Fortsetzung knüpft an die Handlung des ersten Teils an, bietet eine optimierte Engine und lockert das Geschehen mit etlichen Cut-Scenes auf. Die Demo läuft wahlweise automatisch oder interaktiv ab. Unten finden Sie eine Übersicht der wichtigsten Tastaturkommandos. Diese Liste ist allerdings unvollständig; eine komplette Übersicht aller Kürzel finden Sie in der Datei „KEYS.TXT" im Spielverzeichnis.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM

**Tastaturbelegung**
**Im Cockpit**

| Taste | Aktion |
|---|---|
| P | Pause |
| [F1] - [F4] | Verschiedene Kameraperspektiven (Innenansicht) |
| [F5] - [F8] | Verschiedene Kameraperspektiven (Außenansicht) |
| ß / ´ | Energieausstoß erhöhen/verringern |
| Backspace | Energieausstoß auf Null setzen |
| Leertaste | Waffe oder Rakete abfeuern |
| W | Zwischen Waffen- und Raketenbildschirm umschalten |
| H | Waffe zwischen normaler und massiver Feuerkraft umschalten |
| T | Nächstes Ziel auswählen |
| [SHIFT]-T | Ziel mit kürzester Entfernung auswählen |
| A | Automatisch jedes Ziel in Waffenreichweite auswählen |
| D | Schadensanzeige |
| S (...S,S...) | Spielgeschwindigkeit erhöhen (falls keine Gegner in Reichweite sind) |
| [SHIFT]-X | Notausstieg mit Rettungskapsel |
| N | Zum nächsten Navigationspunkt fliegen |
| [ALT-C] | Joystick kalibrieren |
| [ESC] | Optionsmenü |
| K | Liste der Tastaturkommandos anzeigen |

## Silent Thunder: The Revenge



Die Simulations-Spezialisten der Sierra-Tochter Dynamix (u. a. verantwortlich für die legendäre Aces-Serie) legen noch einer längeren kreativen Schaffenspause eine neue, bahnbrechende Kampfjet-Flugsimulation vor, die vor allem im technischen Bereich (extrem realistisch wirkende Landschaften dank 3D-SVGA-Grafik!) neue Maßstäbe setzen wird. In dieser Demo müssen Sie innerhalb Ihres Einsatzgebietes bleiben. Wenn Sie versehentlich diesen Luftraum verlassen, erhalten Sie eine Warnung vom Programm. Wir sprechen übrigens die Empfehlung aus, Silent Thunder mit dem Joystick zu steuern. Kalibrieren können Sie diesen in der Windows-Systemsteuerung.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

**Tastaturbelegung**
**Im Cockpit**

| Taste | Aktion |
|---|---|
| M | Karte anzeigen |
| 1 - 9 | Schubkraft einstellen |
| [RETURN] | MG abfeuern |
| Leertaste | Ausgewählte Sekundärwaffe auslösen |
| [F1] - [F3] | Cockpit-Ansichten |
| [F4] - [F7] | Außenansichten |
| [SHIFT] - I | Unverwundbarkeit |
| [SHIFT] - U | Unbegrenzter Munitionsvorrot |
| Ü / + | Sekundärwaffe festlegen |
| [TAB] | Nächstes Ziel anwählen |

Falls mit dem Joystick gespielt wird, ersetzt der Feuerknopf 1 die [RETURN]-Taste, Feuerknopf 2 die Leertaste und Feuerknopf 3 (falls vorhanden) entspricht der Funktion „Sekundärwaffe festlegen". Feuerknopf 4 wählt das nächste vorhandene Ziel an.







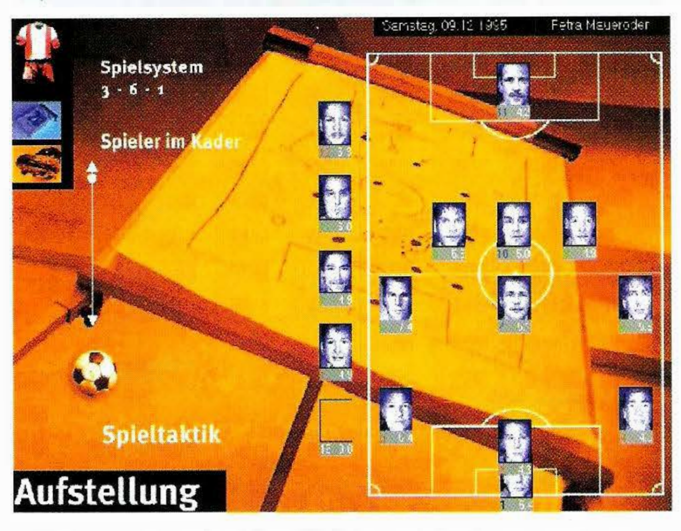


## Skat 2095

Cartoon-König Uli Stein war an dieser spielstarken Skat-Simulation beteiligt. Jetzt können Sie unter Windows 3.1 bzw. 95 gegen seine berühmten Figuren antreten. Hochauflösende, detailreiche SVGA-Grafik, eine super-komfortable Benutzeroberfläche und deutsche Sprachausgabe sind neben den vielfältigen Optionen die Highlights der Produktion von CreaTeam-Software. Die Bedienung der Shareware-Version ist selbsterklärend. Nachdem man die Option „Neues Spiel" aus dem Hauptmenü gewählt hat, ist zunächst das Skat-übliche Reizen angesagt. Wenn erst einmal entschieden ist, wer spielt, zieht man Runde für Runde eine Karte nach der anderen mittels Drag&Drop aus der eigenen Hand und läßt sie über dem Tisch fallen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1 / 95

## Teamchef




MicroProse präsentiert den etwas anderen Fußball-Manager aus deutschen Landen - anders in der Benutzerführung, erfrischend anders in der Optik und vor allem mächtig innovativ in puncto Features. Der edle Look und das Windows-Ambiente machen Teamchef zu einer erfreulich „erwachsenen" Wirtschaftssimulation mit unnachahmlicher Realitätsnähe.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1/95, Maus

**Programmbedienung**

In Ihrem WINDOWS PROGRAMM-MANAGER sollte sich nun eine Teamchef-Programmgruppe befinden. Öffnen Sie diese und starten Sie Teamchef mit einem Doppelklick auf den Fußball. Im Teamchef-Intro-Bildschirm gelangen Sie durch einen weiteren Mausklick ins Hauptmenü. In der Vollversion müßten Sie sich als Manager jetzt erst einmal einen Verein suchen (auf nationaler Ebene oder auch in England, Frankreich, Spanien oder Italien), in dieser Demoversion haben Sie schon einen Vertrag - und zwar mit Dortmund!

**Tips zum Spiel**

Was nun? Vielleicht sollten Sie sich zunächst um Ihre Finanzen kümmern? Haben Sie schon einen Werbepartner? Oder eine Hausbank? Sie werden feststellen, daß man an einem Samstag keine Geschäfte tätigen kann. TEAMCHEF ist eine Echtzeitsimulation, d. h. jeder Tag wird berechnet. Momentan ist die Simulation angehalten, aber durch einen Klick auf den in jedem Menü erscheinenden Fußball startet die Simulation, mit [ESC] können Sie das Spiel auch wieder anhalten (oder durch einen Termin im Terminkalender, siehe unten). Durch Drücken der Taste [F1] erhalten Sie Zugang zur Teamchef-Online-Hilfe, in der Sie detaillierte Informationen über den Aufbau und das Spielen mit Teamchef erhalten.

Zwei sehr wichtige Elemente des Spieles werden im folgenden beschrieben:

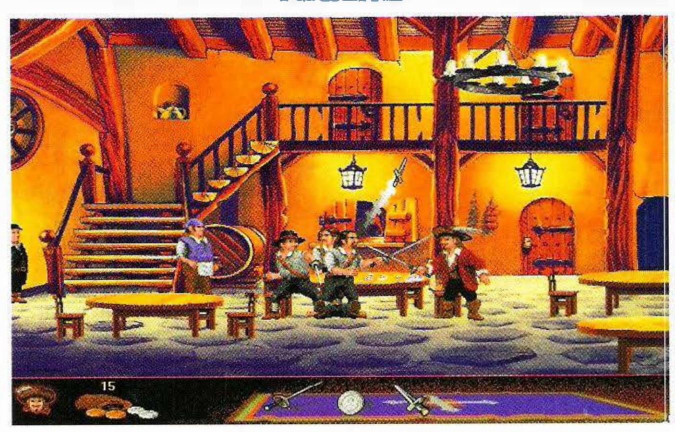
**Die Menüstruktur**

Ein Wechsel zwischen den einzelnen Menüs zu Fuß über den Klick auf das Trikot ist auf die Dauer sehr mühsam, finden Sie nicht? Aber es gibt natürlich auch noch eine andere Möglichkeit: Klicken Sie einmal in irgendeinem Untermenü auf den untersten Knopf (hier ist das Hintergrundbild des jeweiligen Untermenüs noch einmal verkleinert abgebildet). Es öffnet sich ein WINDOWS-Fenster, in dem Sie alle Hauptmenüpunkte wiederfinden, ein Klick auf diese, und auch die jeweiligen Untermenüpunkte erscheinen. Ein Doppelklick auf das gewünschte Untermenü bringt Sie sofort dorthin.

**Der Terminkalender**

Ein sehr wichtiges Element im TEAMCHEF! Er erscheint nach einem Klick auf das Kalenderbild (Schalter unter dem Trikot) und ist natürlich auch verschiebbar. Hier sehen Sie alle anstehenden Termine (die Spieltermine sind grün markiert). Wenn Sie nun das Fenster mit der Menüstruktur öffnen (oder noch geöffnet haben), können Sie z. B. den Punkt SPIELTAKTIK per Drag&Drop in den Terminkalender z. B. auf den Tag vor dem nächsten Spiel legen, weil Sie an diesem Tag noch einmal die Taktik für das nächste Spiel umstellen wollen. Mit dem TERMINKALENDER können Sie sich Ihre Tage so gestalten, wie Sie es für sinnvoll halten.

## Touché



„Die Abenteuer des fünften Musketiers" stehen im Mittelpunkt des Adventures von U.S. Gold. Grafik, Animationen, Musik und Benutzerführung rissen die Fachpresse gar zu Vergleichen mit den Vorbildern von LucasArts hin. Die voll spielbare Demoversion ermöglicht Ihnen einen Eindruck des Programms, das u. a. durch witzige Dialoge und eine äußerst spannende Story besticht. Wie in den meisten Grafikadventures reicht eine Maus zur Steuerung: mit der linken Maustaste bewegen Sie Ihre Spielfigur zu einem bestimmten Ort auf dem Bildschirm. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand oder eine Person klicken, erscheint ein Pop-Up-Menü, aus dem Sie die gewünschte Aktion auswählen können. Aus dem Balken am unteren Bildschirmrand können Sie auf Gegenstände in Ihrem Inventar zugreifen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM

## Track Attack



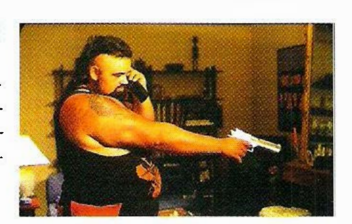

Der Hersteller, der mit Formula One Grand Prix 2 demnächst die Pole Position des Simulations-Genres anstrebt, hat auch ganz andere Kaliber im Repertoire: Track Attack ist ein schweißtreibendes SVGA-Rennspiel, bei dem schon mal Loopings, Spiralen und Sprungschanzen auf der Strecke auftauchen. Eine komplette Rennstrecke kann abgefahren werden.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM

**Tastaturbelegung**

| Taste | Aktion |
|---|---|
| [F1] - [F5] | Diverse Kameraansichten |
| [F8] | Unverwundbarkeit an/aus |
| [F12] | Texturen aktivieren/deaktivieren |
| ß / ´ | Bildschirmausschnitt vergrößern/verkleinern |
| Cursor nach oben | Beschleunigen |
| Cursor nach unten | Bremsen |
| Cursor links/rechts | Nach links/rechts lenken |
| T | Turbo aktivieren |
| P | Pause |

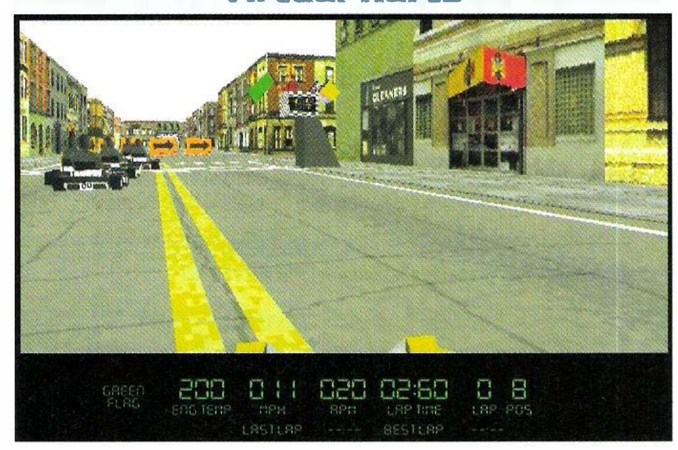
## Urban Runner



Das erste Adventure mit 100 % bildschirmfüllenden Videosequenzen erwartet uns mit Urban Runner, das von der französischen Sierra-Tochter Coktel Vision entwickelt wurde. Bereits in diesem Trailer bekommen Sie einen Eindruck vom actionfilmähnlichen Look, der durch den Einsatz der sogenannten „SteadyCam" erreicht wurde.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 3.1/95

## Virtual Karts



Nicht zuletzt wegen Michael Schumacher befindet sich halb Deutschland im Kart-Fieber. Dieses Vergnügen läßt sich seit kurzem auch am heimischen PC zelebrieren, und zwar mit Virtual Karts. Bei diesem SVGA-Rennspiel von MicroProse brettern Sie z. B. über Stadt-Kurse und nehmen an Turnieren teil. Zusätzliches Plus: der Netzwerk-Modus für maximal acht Spieler!

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33 (Pentium empfohlen), 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Maus oder Joystick

**Tastaturbelegung**

| Taste | Aktion |
|---|---|
| [F1] - [F8] | Diverse Kameraansichten |
| [F9] | Grafikauflösung verändern |
| [ESC] | Spiel verlassen |
| ß / ´ | Bildschirmausschnitt vergrößern/verkleinern |
| Cursor hoch/runter | Blick heben/senken |
| A / Y | Höheren/niedrigeren Gang einlegen |

Je nachdem, welches Eingabegerät Sie im Optionen-Menü einstellen, erfolgt die Steuerung des Go-Karts über Rechts-/Linksbewegungen und die Joystick- bzw. Maustasten.

## WarCraft 2

Sensationell: PC Games präsentiert in diesem Monat exklusiv die uneingeschränkte Test-Version mit vier komplett neuen Levels von WarCraft 2! Danach werden Sie wissen, warum dieses Echtzeit-Strategiespiel derzeit nicht nur Platz 1 in den CD-ROM-Charts einnimmt, sondern auch zum Spiel des Monats der PC Games 3/96 gekürt und mit dem PC Games Award prämiert wurde. Wichtiger Hinweis: Dies ist eine spielbare Demo der US-Version von WarCraft 2. Das Programm ist im Laden natürlich komplett in Deutsch (Bildschirmtexte, Sprachausgabe etc.) erhältlich!

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus




**Spielsteuerung**

Im Hauptmenü stehen folgende Optionen zur Auswahl:

| | |
|---|---|
| Slide Show | Vorstellung der WarCraft 2-Features |
| How to order | Bestell-Informationen |
| Single Player Game | Missionen für Einzelspieler |
| Multi Player Game | Multiplayer-Modi (Modem, Netzwerk) |
| Replay Introduction | Vorspann wiederholen |
| Show Credits | Danksagungen des Herstellers |
| Exit Program | WarCraft 2 verlassen |

Wenn Sie die sechs Missionen (je drei für Orcs und Humans) durchspielen möchten, klicken Sie auf „Single Player Game". Anschließend wählen Sie „New Game", um bei Mission 1 einer Kampagne zu beginnen. Für die Einsätze der Allianz von Lordaeron klicken Sie auf „Human Campaign", für die Missionen der Orkischen Horde auf „Orc Campaign". Nun folgt ein Briefing mit einer genauen Beschreibung der Einsatz-Ziele.

Wenn Sie statt dessen einen gespeicherten Spielstand laden möchten, entscheiden Sie sich für „Load Game" und klicken dann auf den gewünschten Spielstand.

**Grundlegende Features:**

- Die Landschaft wird aus der Vogelperspektive dargestellt und zeigt jeweils einen Ausschnitt der gesamten Karte. Alle Gebäude und Figuren lassen sich anklicken, woraufhin eine entsprechende Iconleiste mit allen möglichen Aktionen auf der Leiste am linken Bildschirmrand dargestellt wird. Mehrere Figuren werden markiert, indem man die rechte Maustaste gedrückt hält und einen Rahmen um die Gruppe zieht. Alternativ können die Einheiten nacheinander via betätigter Shift-Taste zusammengefaßt werden.
- Wenn Sie den Cursor an die Bildschirm-Begrenzung bewegen, scrollt die Karte automatisch in die entsprechende Richtung. Über dem Haupt-Fenster wird der aktuelle Bestand an Rohstoffen (Gold, Holz, Öl) eingeblendet.
- Die Ausbildung aller Figuren und Gebäude „kostet" eine entsprechende Menge an diesen Materialien. Für einen zusätzlichen Bauern, der Gold abbauen und Holz besorgen kann, müssen Sie z. B. mit 400 Gold-Einheiten rechnen.
- Um Rohstoffe zu beschaffen, können Sie auf den Automatik-Modus zurückgreifen, der prinzipiell mit der rechten Maus-Taste aktiviert wird. Wählen Sie mit der linken Maustaste einen Bauern an und klicken Sie dann auf ein Waldgebiet oder die Goldmine. Sobald der Bauer seine Arbeit beendet hat, kehrt er zum Rathaus zurück und lädt sein Gepäck ab. Auf die gleiche Weise funktioniert auch ein Angriff: Einfach einen Soldaten anwählen und mit der rechten Maustaste auf einen Gegner klicken.
- Zu jedem Bauwerk und zu jeder Einheit der Humans gibt es ein Orc'sches Pendant mit exakt denselben Eigenschaften. Den Zustand von Gebäuden und Figuren können Sie bei der Statusleiste erfahren, wenn Sie eine Einheit anklicken.
- Gebäude können nur von Arbeitern errichtet werden. Mit dem Icon „Build Basic Structure" lassen sich Bauernhöfe, Sägewerke, Kasernen usw. bauen, die wiederum z. B. zur Ausbildung von Soldaten oder zur Steigerung der Effizienz bei der Waldarbeit erforderlich sind. Wenn Sie das Icon des entsprechenden Bauwerks angeklickt haben, können Sie eine freie Stelle auf der Karte anwählen. Der Arbeiter wird sich an diesen Platz begeben und dort mit der Konstruktion beginnen. Bitte beachten Sie, daß diese Aktion je noch Größe eine bestimmte Zeit in Anspruch nimmt. Den Bau-Fortschritt kann man durch Anklicken der „Baustelle" feststellen.
- Für die Nahrungsmittel-Versorgung benötigen Sie unbedingt eine ausreichende Menge an Bauernhöfen. Der Bedarf läßt sich ermitteln, indem man eine Farm anklickt.
- Viele Einheiten lassen sich nur ausbilden, wenn vorher das dazugehörige Bauwerk errichtet wurde. Für Bogenschützen brauchen Sie z. B. unbedingt eine Kaserne und ein Sägewerk.
- Mit der F10-Taste gelangen Sie jederzeit ins Hauptmenü, wo Sie problemlos die Optionen bezüglich Spielgeschwindigkeit, Sound etc. einstellen und den aktuellen Spielstand speichern können. Dort gibt es auch eine Möglichkeit, den „Fog of War" (Nebel des Krieges) ein- und auszuschalten, der nur die Gegenden anzeigt, in denen sich eines Ihrer Bauwerke bzw. eine Ihrer Einheiten befindet.

Neben den sechs WarCraft 2-Levels finden Sie auf der Cover-CD-ROM eine eingeschränkte Version des Missions-Editors, der im Lieferumfang von WarCraft 2 enthalten ist. Je eine Fassung für Windows 3.1 und Windows 95 wird direkt bei der Installation ins WAR2-Verzeichnis kopiert und kann von dort aufgerufen werden. Bis auf das Speichern und Laden von Levels sind fast alle Funktionen anwählbar. Außerdem haben Sie Zugriff auf die integrierte Online-Hilfe, in der die wichtigsten Features ausführlich erläutert werden.



# PATCHES/BUGFIXES/UPDATES

## Capitalism Update V 1.01

Für die realistischste aller aktuellen Wirtschaftssimulationen liegt nun das erste Update vor. Zwar ist es bei der ausgelieferten Version möglich, das Management von Kaufhäusern, Fabriken und Forschungs-Instituten an Geschäftsführer zu delegieren, doch nicht immer führt dies zum gewünschten Erfolg. Mit der Version 1.01 werden derartige Bugs behoben.

## Grand Prix Manager deutsch V 1.01

Wie Sie als Käufer der deutschen Version des GPM bestimmt festgestellt haben, sind bei der ausgelieferten Fassung einige herbe Bugs vorhanden. Absonderliche Boxenstops, unrealistische Rundenzeiten, falsch dargestellte Bildschirm-Texte und vieles mehr bereiteten einigen Ärger. Das hat nun ein Ende: Der Patch repariert alle bislang bekannten Defizite.

## Lands of Lore - Deutsche Floppy-Version V 1.23

Seit 1993 ist das einsteigerfreundliche Rollenspiel der Westwood Studios auf dem Markt, das seit kurzem auch in diversen Compilations und als Budget-Software vertrieben wird. Für die vorbildlich eingedeutschte Version gibt es nun einen Patch, der Probleme mit Pentium-PCs und viele kleine Detail-Fehlerchen beseitigt. Achtung: Das Update ist nicht für das englische Original geeignet!

## Pole Position

Dieser Patch für Pole Position beseitigt alle bekannten Fehler im Programm.

## ran Trainer 2

Dank der integrierten Editoren für Vereins- und Spielernamen können die vorgegebenen Daten des ran Trainer 2 editiert und ergänzt werden. Leider werden diese Änderungen nicht immer korrekt in das Hauptprogramm übernommen. Wenn Sie bereits mit diesem Bug konfrontiert wurden, schafft das Update wirksame Abhilfe!

## PC-Games-Cheat Update 1/96

Für alle Benutzer von PC-Games-Cheat hier das neueste Update.

## The Hive V1.01

Bei Trimark hat man erkannt, daß der Schwierigkeitsgrad des Action-Shooters The Hive etwas zu hoch angesetzt ist. Dieses Update des EXE-Files macht das Spiel etwas leichter. Lesen Sie die README-Datei für nähere Informationen.

# COMMAND & CONTACT




Wie wir in der letzten Ausgabe angekündigt haben, weiten wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Trick-Teil auszufüllen und an den

**Computec Verlag • Kennwort „Command & Contact" • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg**

zu senden. Wenn Sie an der Aktion nicht mehr länger teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

**Bedienungshinweise**

Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tastenfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911" ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert. Wir haben die Liste der Teilnehmer übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nah beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0" an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091".
Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.

# ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN

Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich von Anfang bis Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486er Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM" bzw. „486" als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit dem selben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.





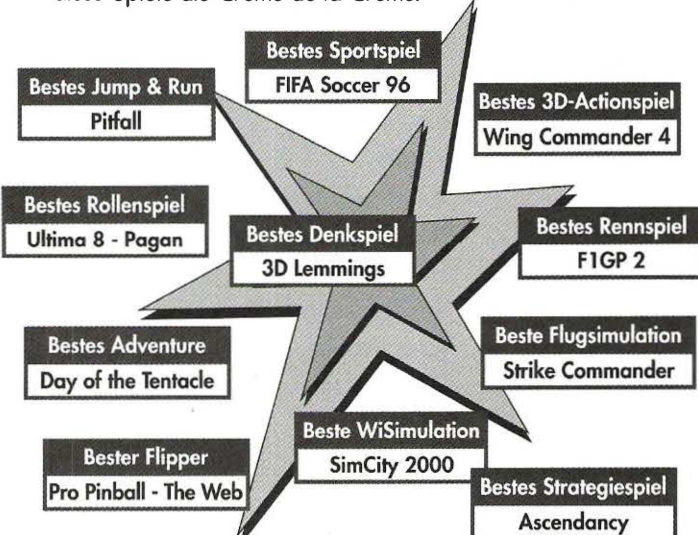

## Die besten Spiele im Überblick

Bislang präsentierten wir Ihnen auf diesen Seiten Monat für Monat die besten Spiele einer bestimmten Kategorie. Ab dieser Ausgabe haben wir den Modus allerdings ein wenig geändert: die Einteilung in verschiedene Sparten entfällt, dafür finden Sie hier nun die besten 50 Spiele aller Zeiten. Dabei werden Sie unweigerlich feststellen, daß einige Spiele herabgewertet wurden. Das liegt einzig und allein am Zahn der Zeit, der natürlich auch an Computerspielen nicht spurlos vorübergeht.

| Titel | Wertung | Genre | Test in Ausgabe | Hersteller |
|---|---|---|---|---|
| FIFA Soccer 95 | 94% | Sportspiel | Jan 96 | Electronic Arts |
| NBA Live 95 | 93% | Sportspiel | Mai 95 | Electronic Arts |
| SimCity 2000 | 93% | WiSimulation | Mrz 94 | Maxis |
| Wing Commander 4 | 93% | 3D-Action | Apr 96 | Origin |
| Ascendancy | 92% | Strategiespiel | Okt 95 | Logic Factory |
| Formula One Grand Prix 2 | 92% | Rennspiel | Apr 96 | MicroProse |
| Magic Carpet 2 | 92% | 3D-Action | Nov 95 | Bullfrog |
| Bundesliga Manager Hattrick | 91% | WiSimulation | Aug 94 | Software 2000 |
| CivNET | 91% | Strategiespiel | Sep 95 | MicroProse |
| Colonization | 91% | Strategiespiel | Nov 94 | MicroProse |
| Hattrick | 91% | WiSimulation | Jul 95 | Ikarion |
| Strike Commander | 91% | Flugsimulation | Aug 93 | Origin |
| Ultima 8 - Pagan | 91% | Rollenspiel | Mai 94 | Origin |
| Battle Isle 3 | 90% | Strategiespiel | Okt 95 | Blue Byte |
| Command & Conquer | 90% | Strategiespiel | Sep 95 | Westwood |
| Day of the Tentacle | 90% | Adventure | Jul 93 | LucasArts |
| Descent | 90% | 3D-Action | Mrz 95 | Interplay |
| Duke Nukem 3D | 90% | 3D-Action | Apr 96 | Apogee |
| Indiana Jones 4 | 90% | Adventure | Okt 92 | LucasArts |
| Jagged Alliance | 90% | Strategiespiel | Jul 95 | Sir-Tech |
| Pitfall | 90% | Jump&Run | Nov 95 | Activision |
| Pro Pinball - The Web | 90% | Flipper | Jan 96 | Empire |
| System Shock | 90% | 3D-Action | Nov 94 | Looking Glass |
| The Riddle of Master Lu | 90% | Adventure | Dez 95 | Sanctuary Woods |
| Ultima Underworld 2 | 90% | Rollenspiel | Okt 93 | Origin |
| Warcraft 2 | 90% | Strategiespiel | Feb 96 | Blizzard Entertainment |
| Wing Commander 3 | 90% | 3D-Action | Feb 95 | Origin |
| Crusader: No Remorse | 89% | Action-Adventure | Dez 95 | Origin |
| Indy Car Racing | 89% | Rennsimulation | Nov 93 | Papyrus |
| NHL Hockey 96 | 89% | Sportspiel | Dez 95 | Electronic Arts |
| Simon the Sorcerer 2 | 89% | Adventure | Sep 95 | Adventure Soft |
| The Dig | 89% | Adventure | Jan 96 | LucasArts |
| Virtual Pool | 89% | Sportspiel | Jul 95 | Interplay |
| Bleifuß | 88% | Rennspiel | Jan 96 | Virgin |
| Eurofighter 2000 | 88% | Flugsimulation | Jan 96 | Digital Image Design |
| Mechwarrior 2 | 88% | 3D-Action | Okt 95 | Activision |
| Stonekeep | 88% | Rollenspiel | Jan 96 | Interplay |
| WWF Wrestlemania | 88% | Sportspiel | Jan 96 | Acclaim |
| 3D Lemmings | 87% | Denkspiel | Sep 95 | Psygnosis |
| Aladdin | 87% | Jump&Run | Nov 94 | Virgin |
| Chewy - Escape from F5 | 87% | Adventure | Dez 95 | Blue Byte |
| Discworld | 87% | Adventure | Apr 95 | Psygnosis |
| FX Fighter | 87% | Arcade-Action | Aug 95 | Argonaut |
| Hardball 4 | 87% | Sportspiel | Apr 95 | Accolade |
| Hi-Octane | 87% | 3D-Action | Aug 95 | Bullfrog |
| Magic Carpet | 87% | 3D-Action | Dez 94 | Bullfrog |
| Psycho Pinball | 87% | Flipper | Apr 95 | Codemasters |
| Rayman | 87% | Jump&Run | Jan 96 | UBI-Soft |
| Tie Fighter | 87% | 3D-Action | Jan 96 | LucasArts |

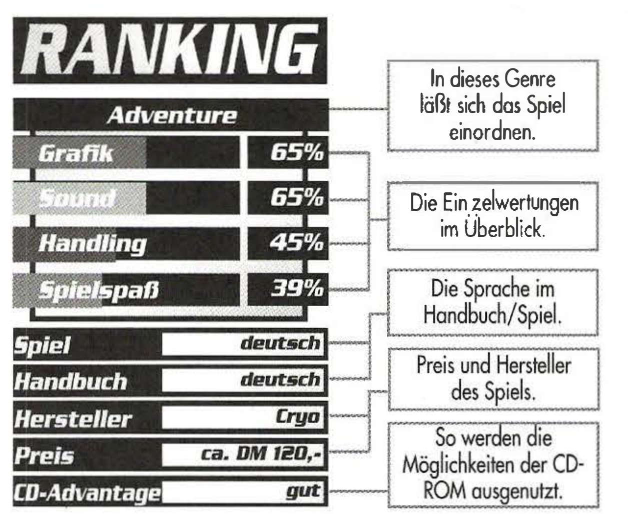
# Die Referenzen

Für jedes Genre gibt es die sogenannten Referenzen, an denen die Neuerscheinungen gemessen werden. Neben den PC GAMES TOP 50 finden Sie auf diesen Seiten fortan für jedes Genre das absolute Topspiel. In Bezug auf technische Umsetzung (Grafik, Sound) und Spielspaß (Gameplay, Handling) repräsentieren diese Spiele die Creme de la Creme.




# Bewertungskästen



# CHARTS

## Karstadt Charts CD-ROM

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller | im...Monat |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 5 | WarCraft 2 | Blizzard | 2 |
| 2 | 2 | Hugo 2 | ITE | 2 |
| 3 | 1 | Rebel Assault 2 | LucasArts | 2 |
| 4 | 4 | Star Wars Exclusive | LucasArts | 3 |
| 5 | 3 | FIFA Soccer 96 | Electronic Arts | 3 |
| 6 | 15 | Bleifuß | Virgin | 2 |
| 7 | 9 | TFX Eurofighter 2000 | Ocean | 2 |
| 8 | 8 | Command & Conquer | Virgin | 4 |
| 9 | 6 | The Need for Speed | Electronic Arts | 3 |
| 10 | 7 | Caesar II | Sierra | 3 |
| 11 | 12 | NHL Hockey 96 | Electronic Arts | 3 |
| 12 | 17 | Monopoly | Hasbro Interactive | 2 |
| 13 | 13 | Megapak 3 | Koch Media | 3 |
| 14 | neu | Grand Prix Manager | MicroProse | 1 |
| 15 | neu | Police Quest SWAT | Sierra | 1 |
| 16 | 20 | Stonekeep | Interplay | 2 |
| 17 | neu | Tilt | Virgin | 1 |
| 18 | 14 | Bundesliga Man. Hattrick | Software 2000 | 2 |
| 19 | 11 | Myst (Windows D) | Broderbund | 3 |
| 20 | neu | Pro Pinball | Empire | 1 |

## Joysoft Charts CD-ROM

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller | im Monat |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 | WarCraft 2 | Blizzard | 3 |
| 2 | 4 | Command & Conquer | Virgin | 4 |
| 3 | neu | Albion | Blue Byte | 1 |
| 4 | neu | Mechwarrior 2 Data | Activision | 1 |
| 5 | 2 | FIFA Soccer 96 | Electronic Arts | 4 |
| 6 | 9 | Caesar 2 | Sierra | 2 |
| 7 | neu | Stonekeep | Interplay | 1 |
| 8 | 8 | The Need for Speed | Electronic Arts | 4 |
| 9 | 1 | Rebel Assault 2 | LucasArts | 3 |
| 10 | neu | TFX Eurofighter | Ocean | 1 |

## Joysoft Charts Floppy

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller | im Monat |
|---|---|---|---|---|
| 1 | neu | F1 Pole Position | Ascon | 1 |
| 2 | - | Hugo | ITE | 1 |
| 3 | neu | Dime City | Starbyte | 1 |
| 4 | 5 | Worms | Team 17 | 3 |
| 5 | neu | Hattrick | Ikarion | 1 |
| 6 | 3 | Sensible World of Soccer | Warner Interactive | 3 |
| 7 | 1 | Biing | Magic Bytes | 7 |
| 8 | 2 | Dschungelbuch | Virgin | 4 |
| 9 | 10 | Willy Lemke Fußball | Virgin | 2 |
| 10 | 9 | SimCity Urban Ren. | Maxis | 4 |

## So erreichen Sie uns:

**Anschrift**
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

**CompuServe**
100567, 3006 (Oliver Menne)
100335, 1252 (Thomas Borovskis)
100546, 3040 (Harald Wagner)

**PC Games Mailbox**
Analog: (0911) 9 36 65 50
Digital: (0911) 9 36 65 55

**Bei Reklamationen wenden Sie sich an**
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinocher Kreuz 22
90427 Nürnberg

**Reklamationshotline**
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

**Abobetreuung**
(09 11) 5 32 51 79

**Verlagsanschrift**
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

**Geschäftsführer:** Adolf Silbermann

**Chefredakteur:** Christian Geltenpoth

**Stellvertreter des Chefredakteurs:**
Christian Müller, Christoph Holowaty

**Leitende Redakteure:** (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

**Bildredaktion:**
Roland Gerhardt

**Textkorrektur:** Herbert Aichinger

**Redaktion Deutschland:**
Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Petra Maueröder, Hans Ippisch

**Redaktion USA:**
Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

**Redaktionsassistenz:**
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

**Freie Mitarbeiter:**
Christian Späthe, Richard Vogler

**Layout:** Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

**Titelgestaltung:**
Simon Schmid

**Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:**
Stefanie Geltenpoth

**Produktionsleiter:** Michael Schrout

**Vertrieb:**
Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:** Roland Bollendorf

**Druck**
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

**Kopierservice Coverdisk**
Astat Media GmbH

**Titel PC Games:**
Wing Commander 4: The Price of Freedom, Origin, Electronic Arts

**Abonnement:**
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

**Anzeigenverkauf**
MEDIATEC Medienagentur GmbH i.G.
Isarstr. 34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0
Mobil: (0171) 6213146
Fax: (0911) 6427860
**Verkauf**
Thorsten Szameitat -19
Wolfgang Menne -43
**Disposition**
Tanja Kaiser -32
**Anzeigenleiter**
Thorsten Szameitat

**Anzeigenverkauf**
VECTOR Medienmarketing GmbH
Folkstraße 45-47, 47058 Duisburg
Telefon: (02 03) 3 05 11 -11
Fax: (02 03) 3 05 11 34
**Verkauf**
Thomas Kammer -51
Oliver Diemers -54
Thomas Diel -52
**Disposition**
Gregor Eicker -53
**Anzeigenleiter**
Thomas Kammer

**verantwortlich für den Anzeigenteil**
Thorsten Szomeitat, Thomas Kammer





Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage IV. Quartal 1995 179.455 Exemplare


## Inserentenverzeichnis 4/96

# Chartbreaker

**Mit Ihrer Beteiligung bei der folgenden Umfrage können Sie uns helfen, PC GAMES noch besser nach Ihren persönlichen Wünschen zu gestalten. Natürlich bedeutet das auch für die Softwarefirmen einen kleinen Wink mit dem Zaunpfahl. Alle persönlichen Angaben werden natürlich streng vertraulich behandelt.**

**1** Nennen Sie uns drei Spiele, die Ihr Interesse am stärksten wecken. Kreuzen Sie dazu bitte in der ersten Spalte genau drei Spiele an!

**2** Nennen Sie uns die Spiele, die Sie definitiv kaufen werden! Kreuzen Sie dazu bitte die entsprechenden Felder in der zweiten Spalte an!

| Spiel | Finde ich interessant: | Werde ich kaufen: |
|---|---|---|
| Treasure Quest | ❑ | ❑ |
| Total Mayhem | ❑ | ❑ |
| Deadline | ❑ | ❑ |
| Das Schwarze Auge 3 | ❑ | ❑ |
| Synnergist | ❑ | ❑ |
| Broken Sword | ❑ | ❑ |
| The Pandorra Directive | ❑ | ❑ |
| Rise and Rule | ❑ | ❑ |
| Chronicles of the Sword | ❑ | ❑ |
| Civilization 2 | ❑ | ❑ |
| Terra Nova | ❑ | ❑ |
| Die Siedler 2 | ❑ | ❑ |
| Normality Inc. | ❑ | ❑ |
| F1 Manager | ❑ | ❑ |
| Destiny | ❑ | ❑ |

**3** Welchen Rechner besitzen Sie?

❑ 386 ❑ 486 ❑ Pentium

**4** Besitzen Sie ein CD-ROM-Laufwerk?

❑ Nein ❑ Ja, und zwar: ❑ 1x ❑ 2x ❑ 3x ❑ 4x

**5** Welches Genre interessiert Sie am meisten?

❑ Beat `em Up ❑ Strategiespiel ❑ Arcade-Action
❑ 3D-Action ❑ Rollenspiel ❑ Rennspiel
❑ Sportspiel ❑ Adventure ❑ Jump&Run
❑ Flugsimulation ❑ Wirtschaftssim. ❑ Interaktiver Film
❑ Sonstiges: ____________

**6** Wollen Sie in den nächsten sechs Monaten Ihren PC aufrüsten?

❑ Nein ❑ Ja: ____________

Der Gewinner der Leserumfrage in PC GAMES 2/96 heißt ***Michael Krahnke*** und bekommt das Spiel

***Apache Longbow***

Dieses Spiel wurde zur Verfügung gestellt von AKTIV CD-ROMs dem Fachgeschäft für Computerspiele in Nürnberg und Erlangen.

**7** Wie gefällt Ihnen die aktuelle Ausgabe der PC GAMES?

Schulnote: ____________

**8** Was gefällt Ihnen an dieser Ausgabe besonders?

____________

**9** Was gefällt Ihnen weniger?

____________

**10** Wie finden Sie die Titelseite?

Schulnote: ______

**11** Wie alt sind Sie?

______ Jahre

**12** Wieviel geben Sie monatlich für Spiele aus?

ca. ________ DM

**13** Sind Sie?

❑ männlich ❑ weiblich

Name, Vorname ____________

Straße ____________

Wohnort ____________

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon an folgende Adresse:

**Computec Verlag • Redaktion PC GAMES • Kennwort: Chartbreaker • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg**



Die Canyons dienen nicht nur als Orientierungshilfe oder als Versteck vor dem feindlichen Radar, auch feindliche SAMs schätzen die animierten Flußläufe.

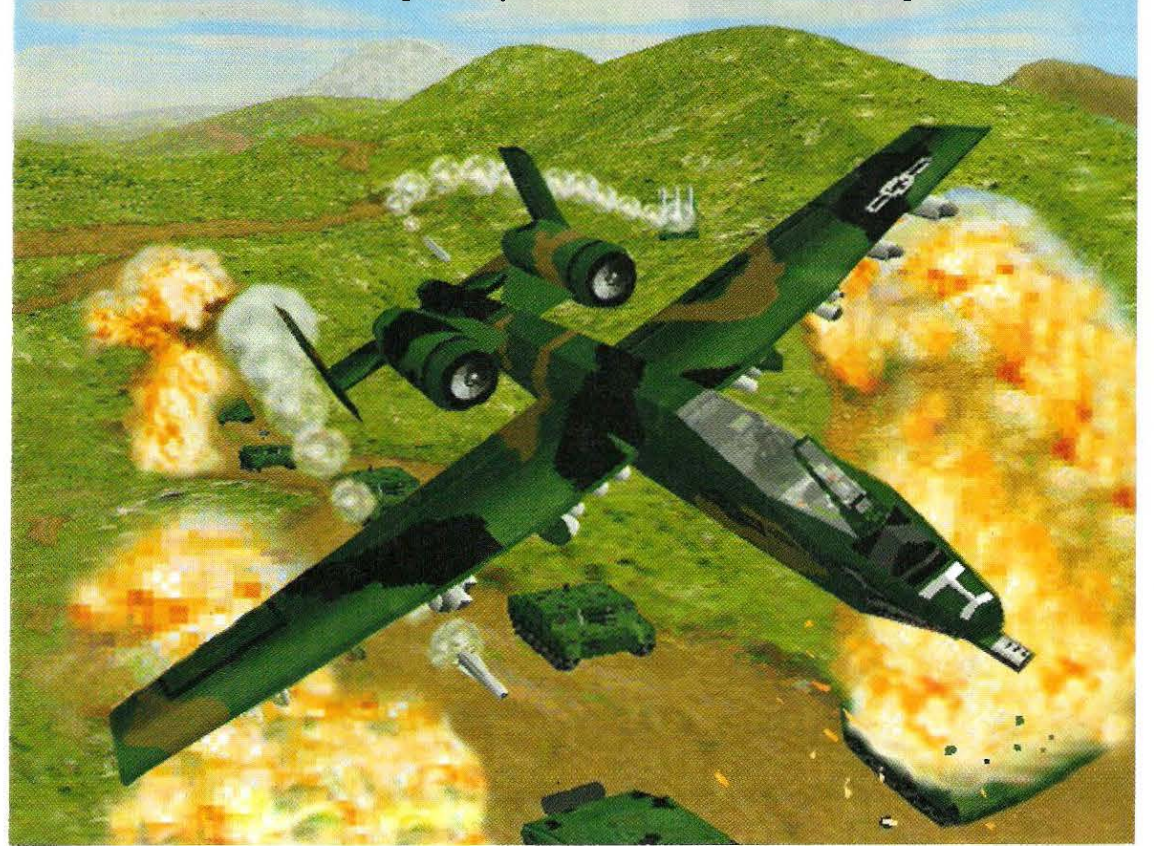



Die Landkarte versorgt den Piloten mit zahlreichen Informationen. Wie im wirklichen Leben sind diese aber nicht immer aktuell oder korrekt.

## Silent Thunder: The Revenge

# Rache des Warzenschweins

**Als uns vor einigen Monaten die Flugsimulation SU-27 Flanker präsentiert wurde, konnte man annehmen, Windows 95 sei als Basis für Flugsimulationen nicht sonderlich geeignet. Die Ankündigungen renommierter Softwarehäuser wie Microsoft oder Sierra, ihre Simulationen in Zukunft nur noch für das neue Betriebssystem zu schreiben, ließen zwar Hoffnung aufkommen, aber erst mit Silent Thunder zeigt sich, daß schnelle und grafisch perfekte Simulationen wirklich möglich sind.**



Des wohl häßlichsten aller Flugzeuge dieser Welt haben sich die Programmierer von Sierra angenommen, um eine sehr actionorientierte Flugsimulation zu kreieren. Die Fairchild A-10, aufgrund ihres bemerkenswerten Aussehens Warthog (Warzenschwein) genannt, wurde um ein gigantisches Maschinengewehr herum gebaut: Die 30mm Kanone verschießt eine Mischung aus extrem schweren Uran- und Explosivgeschossen in atemberaubender Geschwindigkeit - 70 Runden pro Sekunde, jede Runde knapp ein Kilogramm schwer. Um ausreichend niedrige Fluggeschwindigkeiten zu ermöglichen, wurden der A-10 großzügige Tragflächen verpaßt, wie geschaffen für weitere Waffen jeder Art. Der Spieler übernimmt die Rolle von Jack "Loudmouth" Haggart, eines erfahrenen Kampfpiloten der US Luftwaffe, der aufgrund seiner Leistungen zu der streng geheimen Einheit 11th Air



Abstürze nach einem einzigen Treffer sind selten, aber auch mit nur einem Triebwerk verschieben sich die Gewinnchancen stark zugunsten des Gegners.




Auch in Gegenden mit zahlreichen texturierten Objekten wird die Grafik nicht bedeutend langsamer als im offenen Gelände.

Commando Wing - Codename: Silent Thunder - versetzt wird. Die Einheit wurde gebildet, um in Staaten operieren zu können, die aus politischen Gründen keine offizielle militärische Hilfe von den Vereinigten Staaten annehmen können. Fast sämtliche A-10 wurden mittlerweile abgeschafft, nur noch „Silent Thunder" verfügt über diese meist allein operierenden Maschinen. Im Kampf gegen Drogenringe, Guerilla-Kämpfer etc. sind die relativ leisen Propellermaschinen bestens geeignet, um für Recht und Ordnung zu sorgen.

## Simulation oder Actionspiel?

Insgesamt 24 Missionen plus eine Trainingsmission warten auf den Spieler, der nicht unbedingt ein blutiger Anfänger sein sollte. Jede einzelne Mission ist so angelegt, daß neben dem ersten und zweiten Ziel zahlreiche Feinde zu Boden und zu Luft dem Spieler das Leben schwer machen. Obwohl man durch extreme Tiefflüge in Canyons dem feindlichen Radar entgehen und unbehelligt bis an sein Einsatzziel gelangen kann, läuft bei diesem Vorgehen die Zeit davon, denn einige Missionen sind sehr zeitkritisch angelegt. Unterstützt man etwa seine eigenen Truppen nicht früh genug, ist beim Eintreffen am Einsatzort keine freundliche Einheit mehr zu entdecken.
Die Anforderungen an den Piloten wurden einem Actionspiel entsprechend gering gehalten. Die Tastatur wurde zwar auch in Silent Thunder reichlich belegt, außer zur Waffenwahl wird die Tastatur jedoch nicht benötigt. Das Flugzeug fliegt sich nach etwas Einarbeitung sehr exakt, auch bei niedrigen Geschwindigkeiten kann man Bodenziele sicher ins Fadenkreuz nehmen. Obwohl die A-10 mit jeder Menge Waffen bestückt werden kann, ist sparsamer Gebrauch oberstes Gebot: die zahlreichen Gegner verleiten ständig zum Kampf, für die eigentlichen Missionsziele bleibt dann weder Zeit noch Munition.

## Fotorealistisch

Bemerkenswert viel Storyline wird dem Spieler nicht geboten, dafür entschädigt jedoch ein Blick aus dem Cockpit: Die Landschaftsdarstellung ist für das meist tief fliegende Flugzeug wie geschaffen: Durch die abwechslungsreichen Hügellandschaften in Kolumbien ziehen sich spektakuläre Flußläufe mit Wasserfällen und Unruhen, in Korea finden sich terrassenartig angelegte Reisfelder, und in der Golfregion zeigt sich, daß die Wüste aus mehr als nur flachem Sand besteht. Fotorealistische Texturen überziehen die zahlreichen Polygone, die zur Darstellung der Landschaft und der sonstigen Objekte verwendet werden. Um in den Genuß aller grafischen Details zu kommen, ist natürlich wieder mal ein High-End-Rechner fällig - wer „nur" einen 486er besitzt, kann aber auch im VGA-Modus eine akzeptable Qualität erhalten. Auch akustisch wird dem Spieler einiges geboten: 13 hörenswerte Audiotracks begleiten den Spieler auf seinem Flug. Die meist sehr rockigen Musikstücke passen hervorragend zu dem Spielgeschehen, jedem der einzelnen Szenarien wurde sogar je ein eigener, ziemlich folkloristisch angehauchter Song gewidmet. Die Qualität der Klangeffekte tritt dahinter etwas zurück, dafür passen die hereinkommenden Funksprüche wieder gut in die Atmosphäre des Spiels.

**Harald Wagner** ■



## Statement

Mit Silent Thunder ist Sierra eine Flugsimulation gelungen, die in den Bereichen Spielbarkeit und Action in die Fußstapfen von Strike Commander treten könnte. Allerdings wird mit den 24 (zugegeben schwierigen und abwechslungsreichen) Missionen nicht gerade für lange anhaltenden Spielspaß gesorgt, und eine echte interaktive Storyline hätte dem Spiel auch nicht geschadet.








**Über den Wolken: mit dem Jet-Pack können Sie - zumindest für ein paar Sekunden - durch die Lüfte schweben (rechts). Selbst in der Videothek lauern fiese Aliens auf Duke Nukem. An der linken Regalwand lassen sich sogar einzelne Filme erkennen (oben).**

## Duke Nukem 3D

# Feuerteufel

**Duke Nukem schlägt zurück! Um den Zeichen der Zeit gerecht zu werden, verlegte Apogee bzw. das Entwicklerteam 3D Realms die Spielwiese des überaus bekannten Jump&Run-Helden kurzerhand in ein dreidimensionales Szenario. Das Resultat ist ein Actionspiel mit einer sagenhaften Grafik-Engine und sensationellen Möglichkeiten!**

Die Story ist nicht weiter weltbewegend: fiese Außerirdische wollen sich die Erde untertan machen. Der einzige Mensch, der sich dieser Bedrohung wagemutig entgegenstellt, ist Duke Nukem. Anfangs ist der tapfere Held lediglich mit einer Pistole ausgestattet, erst im späteren Verlauf findet er Waffen größeren Kalibers wie beispielsweise ein Maschinengewehr, Raketenwerfer und Schrotflinten - zugegeben, das ist nicht besonders originell, aber zumindest altbewährt. Völlig neu sind hingegen die Sprengsätze: auf Knopfdruck läßt sich das Handgranaten-ähnliche Objekt auswerfen, ein zweiter Knopfdruck bringt es zur Explosion.

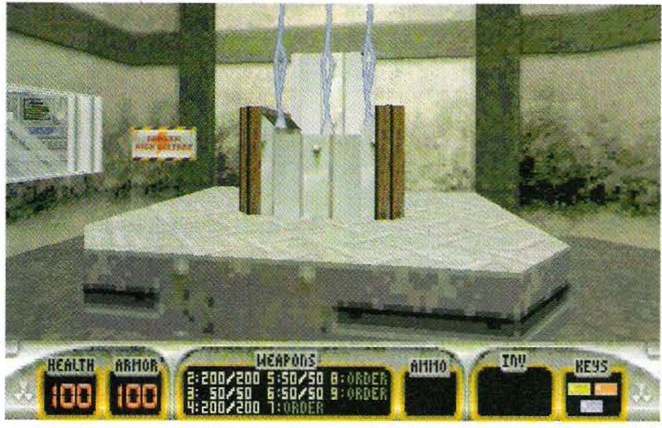



**Auf der Suche nach versteckten Geheimgängen, darf man selbst beim „stillen Örtchen" nicht haltmachen. Hinter dem Lüftungsschacht geht`s weiter!**

Neu sind auch die zahlreichen Ausrüstungsgegenstände. Mit dem Jet-Pack kann man seine Gegner leicht überrumpeln bzw. problemlos die Flucht antreten, und der Holo-Duke baut ein Hologramm des Spielers auf, mit dem man strategische Täuschungsmanöver initiieren kann. Darüber hinaus kann der gute Duke natürlich springen, kriechen, mit einer schnellen Bewegung um die Ecke linsen und nach oben bzw. unten schauen. All diese Funktionen sind für die Lösung der Missionen zwingend erforderlich, machen das Spiel aber nicht unbedingt einfacher. Eine etwas streßfreiere Steuerung hätte Duke Nukem 3D - wenn man den knackigen Schwierigkeitsgrad in Betracht zieht - wirklich gut getan: weniger ist manchmal mehr!

**Bei den Laserstrahlen im Sicherheitstrakt ist Vorsicht angebracht...**

Durch den hohen Handlungsspielraum entwickelt sich natürlich auch der Spielablauf entsprechend abwechslungsreich. So wird man beispielsweise mit fiesen Laserbarrieren konfrontiert, die man nur überwinden kann, wenn man über sie hinwegspringt oder unter ihnen hindurchkriecht. Das Ganze wird dadurch verstärkt, daß wild herumballernde Monster




**Das Zeichen „Danger High Voltage" sollten Sie unbedingt ernstnehmen. Auf dem elektrischen Stuhl schmilzt die Lebensenergie schnell dahin.**

auftauchen, sobald man die Hälfte des Weges hinter sich gebracht hat. In solchen Situationen schießen unwillkürlich Gedanken wie „Das kann nicht Ihr Ernst sein?" durch den Kopf des frustrierten Spielers - selbst in der zweiten Schwierigkeitsstufe sind geübte 3D-Krieger oft der Verzweiflung nah. Das soll nun aber nicht bedeuten, daß die Levels nicht durchdacht wären, ganz im Gegenteil. Das Monsteraufkommen ist ausgesprochen wohl dosiert, man muß nur wirklich alle Möglichkeiten, die Duke Nukem 3D bietet, ausnutzen! Dazu gehört auch die vorbildlich realisierte Kartenfunktion. Neben der altbekannten Strichzeichnung bietet Duke Nukem 3D eine Ansicht inklusive Spieler, die ein wenig an Alien Breed & Co. erinnert.

## Bestechende Optik

Das Spiel überzeugt aber nicht nur durch die Fülle an Möglichkeiten, die dem Spieler zur Verfügung gestellt werden, sondern vor allem durch die bestechende Optik. Die verschiedenen Szenarien wirken durch die außerordentlich detaillierten Texturen sehr realistisch und stimmungsvoll. Eklige Abwasserkanäle, weitläufige Canyons und futuristische Innenstädte sind dabei nur die

## Grafikauflösung

Duke Nukem 3D bietet verschiedene Auflösungen an.
Hier sehen Sie den Unterschied:



Ganz ohne Details (320x200)

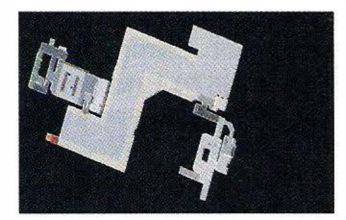
Mit Details (320x200)



In SVGA (640x480) und...



die höchste Auflösung (800x600)



Vorbildlich gelöst: so muß eine Kartenfunktion aussehen.

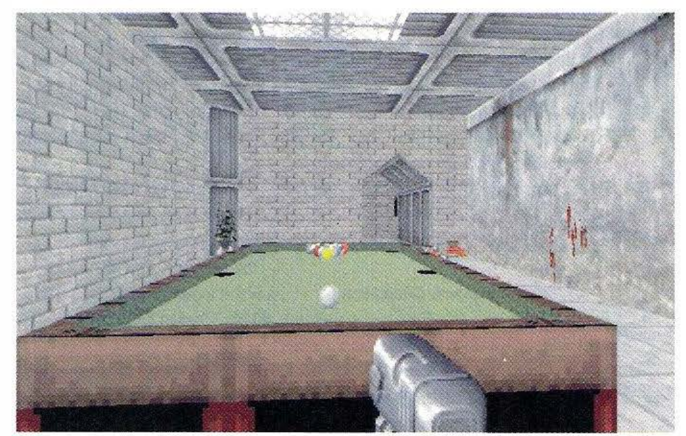





Die schweins-ähnlichen Monster verfügen auch über Flugautos.



Das Nachtsichtgerät ist eine echte Hilfe, wenn in einem Raum das Licht kurzfristig ausfällt.



Wenn Sie Lust auf eine Partie Billard haben, sollten Sie einmal den Tisch anklicken: es lassen sich alle Kugeln versenken.



Wie bei jedem 3D-Spiel, lassen sich auch bei Duke Nukem 3D viele Türen nur mit einer Access Card öffnen.

ersten Stationen auf der Suche nach fiesen Außerirdischen und ihren Stützpunkten. Ein großer Pluspunkt: die Sichtweite beschränkt sich nicht nur auf die nähere Umgebung. Man kann seinen Blick genüßlich in die Ferne schweifen lassen - wenn man trotz des permanenten Dauerfeuers noch dazu Zeit findet.

Die Sprites der zahlreichen Gegner und der eigenen Spielfigur (es läßt sich auch eine Außenansicht anwählen!) sind herrlich animiert und überzeugen durch einen teilweise recht comic-artigen Charakter.

Typisch für die wohl momentan ausgereifteste 3D-Engine sind die verschlungenen Wege und Tunnel, die teilweise über- bzw. untereinander liegen. Ein Beispiel: bei einer Mission muß man unter einem U-Boot hindurchtauchen, um von unten in das Innere des völlig zerstörten Metallkollosses zu gelangen. Solche kleinen Spielereien sorgen nicht nur für staunende Blicke des Spielers, sondern geben ihm auch das Gefühl, Teil des Geschehens zu sein. Dazu gehören natürlich auch kleine Gimmicks wie ein- und ausschaltbare Filmprojektoren und ausklappbare Wandplakate. Gerade deshalb wird man von Duke Nukem 3D niemals zum objektiven Beobachter degradiert - ein Problem, mit dem sonst viele 3D-Shooter zu kämpfen haben.

Ach, übrigens: Duke Nukem 3D bietet nicht nur die übliche VGA-Grafik, sondern auch einen rasend schnellen SVGA-Modus mit Auflösungen bis zu 800x600 Bildpunkten. Dabei erreicht ein Pentium 90 etwa neun bis zwölf Frames pro Sekunde, eine Stufe darunter (640x480) 14 bis 16 Frames pro Sekunde.

Der Soundtrack kann sich ebenfalls hören lassen, obwohl er hinter den exzellenten Grafiken leider die zweite Geige spielt. Die Effekte reichen vom pfeifenden Laserstrahl bis hin zum laut knatternden Maschinengewehr; revolutionäre Neuerungen darf man in diesem Punkt allerdings nicht erwarten.

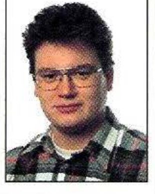
Hingegen kann die Sprachausgabe wieder voll begeistern. Der gute Duke gibt witzige, aber auch deftige Sprüche zum Besten, die an Coolness kaum zu überbieten sind.

**Oliver Menne** ■



Nicht erschrecken! Hier handelt es sich nur um ein Spiegelbild und nicht um ein fieses Monster.

## Statement



Duke Nukem 3D ist ein Muß für jeden eingefleischten Actionfan. Die fast schon revolutionäre Grafik und die vielen kleinen Gimmicks fesseln stundenlang an den Bildschirm. Lediglich die etwas komplizierte Steuerung und die nur latent vorhandene Story lassen sich als Kritikpunkte anführen. Wer sich bislang mit diesem Genre nur wenig anfreunden konnte, sollte trotzdem einen Blick riskieren.




## RANKING

**3D-Action**

| | |
|---|---|
| Grafik | 94% |
| Sound | 80% |
| Handling | 80% |
| Spielspaß | 89% |
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Apogee |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | ungenügend |

Mag!

# Virtual Reality

**Weil der Studiengang „Staatlich geprüfter Diplom-Spieletester" noch nicht an allen deutschen Universitäten angeboten wird, offerieren Greenwood Entertainment und Independent Arts ein Trockentraining für angehende Chefredakteure eines Computerspiel-Magazins. Mag! baut zumindest einige der landläufigen Illusionen (wer hat hier eben „Traumjob" gemurmelt?) ab und blickt mit einem Augenzwinkern hinter die Kulissen von PC Games & Co.**




**Die Eignung eines potentiellen Redakteurs wird neben Alter, Erfahrung und Fachgebiet durch Faktoren wie Zuverlässigkeit und Belastbarkeit bestimmt.**

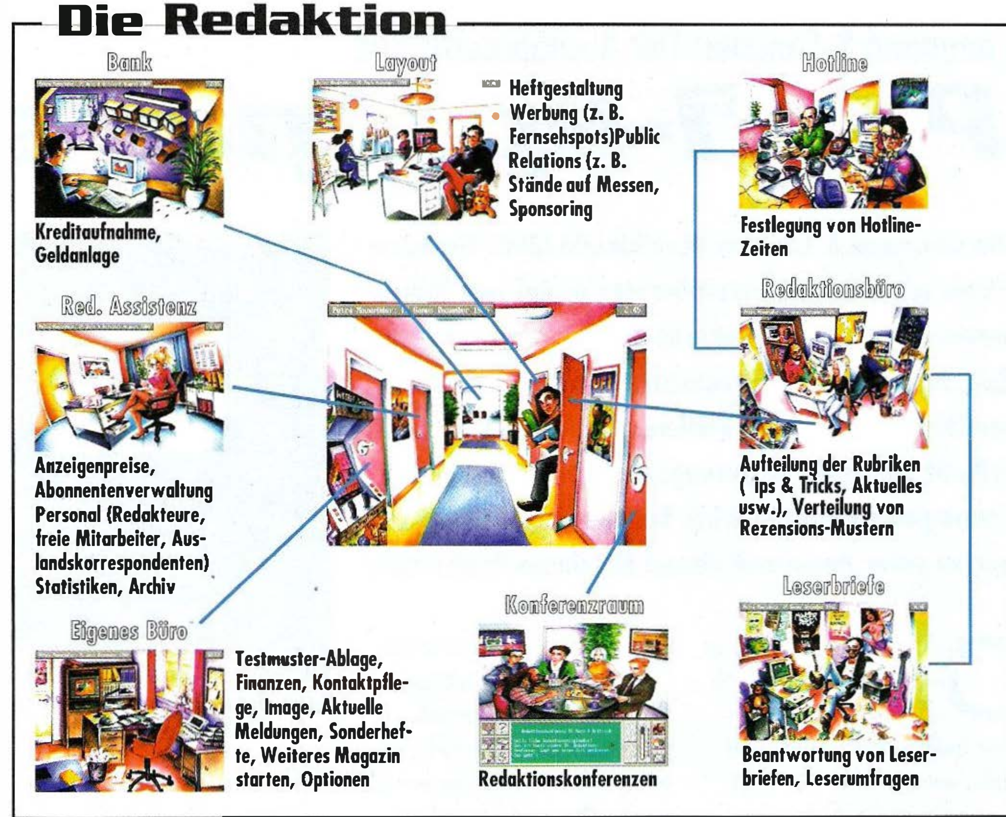
**Bei der Finanzierung der nächsten Ausgabe müssen auch Vertriebs- und Transportkosten berücksichtigt werden.**

**Aus vier möglichen Heft-Layouts darf der Chefredakteur in spe wählen.**

**Per Drag & Drop werden die vorhandenen Testmuster an die Redakteure vergeben; am rechten Bildschirmrand zeigt eine Säule die gegenwärtige Auslastung des Mitarbeiters.**

Was verdient eigentlich so ein Schreiberling, der den lieben langen Tag die neuesten Spiele gratis ausprobieren darf? Nach welchem Modus werden die Testmuster verteilt? Wie läuft eine Redaktionskonferenz ab? Existenzielle Fragen, die auch von Mag! - zum Glück! - nicht in ihrem ganzen Spektrum beantwortet werden (selten wurde bei Gehalts-Angaben derart über- und bei Arbeitszeiten entsprechend untertrieben). Dafür deckt die Wirtschaftssimulation so ziemlich alle Teilbereiche des Redaktions-Alltags ab: Magazine werden gegründet, Mitarbeiter eingestellt, Kontakte gepflegt, Druck-Auflagen und Anzeigenpreise festgelegt. Jeder fiktive Monat dauert je nach Schwierigkeitsgrad zwischen fünf und 13 Minuten, in denen man die einzelnen Räume des Verlagsgebäudes abklappern kann. Die zu testenden Spiele werden an einen fachlich versierten Redakteur (z. B. Eurofighter 2000 für einen Flugsimulations-Experten) weitergereicht, wobei darauf zu achten ist, daß man diesen tunlichst nicht zeitlich überfordert, weil er auch noch einen gewissen Prozentsatz seines Tages mit der Beschaffung von News oder der Ausarbeitung von Komplettlösungen verbringt. Den krönenden Abschluß bildet die Redaktionskonferenz, wo nicht nur über die „Rankings" (bekommt „Hugo" 21 oder 22 %?) abgestimmt wird, sondern auch neue Vorschläge auf den Tisch kommen und der Umfang der Tips & Tricks-Rubrik zur Diskussion freigegeben ist. An den Verkaufszahlen und dem Werbe-Aufkommen läßt sich ablesen, wie das Magazin bei Lesern

und Inserenten ankommt. Das Spielziel: Im Rahmen einer Kampagne (1985-1995) oder mit der Vorgabe des größten Marktanteils innerhalb einer bestimmten Frist soll ein möglichst hoher „Score" erreicht werden. Sinnvollerweise konzentriert man sich spätestens ab 1992 auf den boomenden PC-Markt.



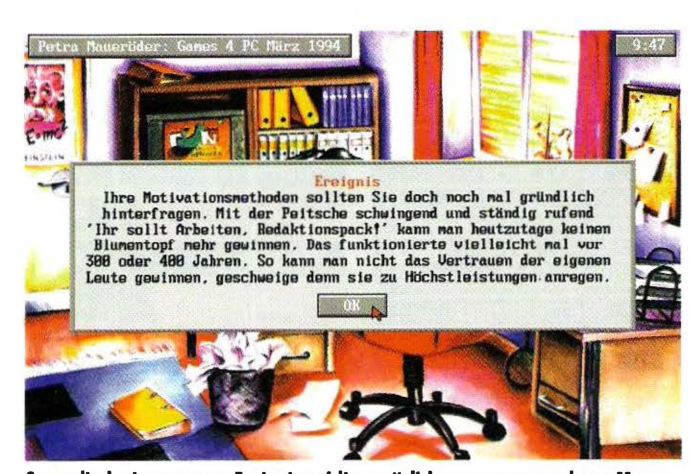

## Den kenn' ich doch...

Praktisch alle deutschsprachigen Magazine, Verlage, Redakteure, Anzeigenkunden und freien Mitarbeiter, die seit 1985 in Erscheinung getreten sind, findet man in den Mag!-Datenbanken, die sich via mitgeliefertem Editor beliebig ändern lassen. Eingescante Testberichte von 335 wichtigen Titeln und ein riesiger Bestand an Spielen samt Genre, Hersteller, Preis, Priorität etc. verleihen Mag! eine vertraute Atmosphäre. In Sachen Präsentation werden die gängigen (Un-)Tugenden aufgefahren: Fullscreen-SVGA-Standbilder, versetzt mit der zeitweiligen Präsenz kleinerer Animationen und anklickbarem Mobiliar - was bedeutet, daß man den Bildschirm mit dem Maus-Cursor nach entsprechenden Buttons absuchen muß.
Und der Unterhaltungswert? Auf Dauer läuft es darauf hinaus, daß man entweder mit Dumping-Preisen hausieren geht, Unsummen in die Werbung steckt oder zur Kosteneindämmung weitgehend auf freie Mitarbeiter zurückgreift. Das entspricht zwar der Realität, dennoch hätte man sich z. B. mehr Einflußmöglichkeiten auf die Heftgestaltung (siehe Mad News) gewünscht. Wichtige Entwicklungen wie Cover-CD-ROMs oder die Berücksichtigung elementarer Kostenfaktoren (Layouter, Verwaltung, Reisekosten zu Messen und Firmen usw.) fehlen leider komplett.

**Petra Maueröder** ■

## Statement

Nicht auszudenken, was das für ein sensationelles Spiel geworden wäre, wenn Mag! einen ähnlich herzerfrischend satirischen Anstrich bekommen hätte wie damals Mad TV. Unsere klischee-behaftete Branche gibt doch mehr her als die wenigen humoristischen Spurenelemente von Mag! Nach vier bis fünf Stunden zeichnet sich mal wieder das Elend (fast) jeder deutschen Wirtschaftssimulation ab: Mittelfristig wiederholen sich die Abläufe schneller als einem lieb ist - ab einem bestimmten Zeitpunkt weigert man sich schlichtweg, mit den störrischen Redakteuren jede einzelne Wertung via Mausklick auszudiskutieren, weil dies ohnehin nur marginale Auswirkungen auf Gewinn und Auflage hat. Mehr Transparenz, ein kompakteres Interface und ein paar zusätzliche Features hätten das Programm wegen der unverbrauchten Spielidee auch für Leute jenseits der Genre-Stammkäuferschaft interessant gemacht. Wer sein Geld überwiegend in Biings, Planer und Dime Citys investiert, kann dies guten Gewissens auch bei Mag! tun.




**Sporadisch eingestreute Ereignisse (die natürlich zum unpassendsten Moment erscheinen) halten die Motivation am Köcheln.**



## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | Tastatur |
| SVGA | Maus |
| DOS/WIN 3.1 | Joystick |
| WIN 95 | SoundBlaster |
| HD 15 MB | General Midi |
| CD 600 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX33, x MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
486DX2/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
maximal 4 Spieler an einem PC

## RANKING

**Wirtschaftssimulation**

| | |
|---|---|
| Grafik | 75% |
| Sound | 75% |
| Handling | 70% |
| Spielspaß | 76% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Greenwood |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | sehr gut |

## Command & Conquer: Der Ausnahmezustand

# Profi-Sparpaket

**Die Command & Conquer-Maschinerie läuft: Nachdem Virgin mit seinem Echtzeit-Strategiespiel zum Jahreswechsel alle Verkaufsrekorde brach, kommt jetzt die Zeit, in der man vom Bekanntheitsgrad des Spiels profitieren will. Bevor Weihnachten 1996 der zweite Teil mit vielen Verbesserungen, neuen Einheiten und Strategien aufwarten wird, bekommen die C&C-Experten unter Ihnen erst einmal Missionen-Nachschub.**



**Wer dachte, in Command & Conquer wären einige schwierige Missionen enthalten, hat die Mission-Disk noch nicht gesehen. Zum Zähne-ausbeißen!**

Der Ausnahmezustand ist eine Sammlung von 15 neuen Missionen für den Single-Player-Mode und zehn neuen Karten für Multiplayer-Spiele im Netz oder über Modem. Neu ist an den Missionen lediglich der Aufbau, nicht aber die Einheiten- oder Gebäudearten. Den Untertitel „Missionen für Experten" trägt das Zusatzpack trotzdem nicht zu Unrecht: selbst erfahrene Spieler benötigen im Durchschnitt drei Stunden oder länger, um eine der ausgesprochen gut durchdachten Missionen zu packen. Der hohe Schwierigkeitsgrad resultiert einerseits aus dem geschickten Aufbau der Missionen, aber auch aus einem überarbeiteten Regelsystem (Version 1.2), das die Schwächen und Bugs der Urversion ausgleicht: beispielsweise wurde der oft als zu niedrig kritisierte Preis der NOD-Geschütztürme angehoben. Die Gegnerintelligenz erhielt neue Verbesserungen, die manchmal allerdings nicht ganz nachvollziehbar sind. Spielt man beispielsweise auf der Seite der GDI, so kommt es vor, daß eine einzige A-Bombe das halbe Lager des Spielers vaporisiert, während der eigene GDI-Ionenstrahl nicht einmal ausreicht, um einen gegnerischen Sammler zu zerstören.



**15 Missionen für Solo-Player und 10 neue Multiplayer-Karten warten.**



**Die Preise für bestimmte Gebäude und Einheiten wurden geändert.**

### Der Preis ist heiß!

Daß der Titel „Ausnahmezustand" nicht vom Verb „ausnehmen" herrührt, beweist der faire Preis von DM 29,90. Für relativ wenig Geld bekommt der C&C-Experte Missionen, die man in der vorgelegten Qualität garantiert nicht mit einem Mission-Editor vom Sharewaremarkt nachkonstruieren könnte. Die Arbeit, die man in den Entwurf der Missionen gesteckt hat, wurde bei den Zwischensequenzen aber eingespart - hier gibt es nur aufgewärmtes Material der Grundversion zu sehen. Da die Missionen thematisch nicht zusammenhängen, erreicht das Flair des Spiels nicht mehr ganz die Dimensionen von „Der Tiberiumkonflikt" - dadurch fehlen in der Spielspaß-Wertung die entscheidenden Punkte zum 90er-Bereich. Außerdem sollten nur Experten zugreifen: der „normalbegabte" Spieler könnte schnell frustriert sein.

**Thomas Borovskis** ■

## Statement



Beim Ausnahmezustand fallen der Preis und der sehr, sehr hohe Schwierigkeitsgrad angenehm auf - weniger gut gefiel mir, daß die Missionen nicht mehr aufeinander aufbauen und daß das Programm dem Computergegner unfaire Vorteile einräumt. Alles in allem kann man allerdings nicht meckern: bei einem Preis unterhalb von 30 Mark und einer geschätzten Spielzeit von mehr als 40 Stunden stimmt der Preis-Leistungs-Quotient.




**RANKING**

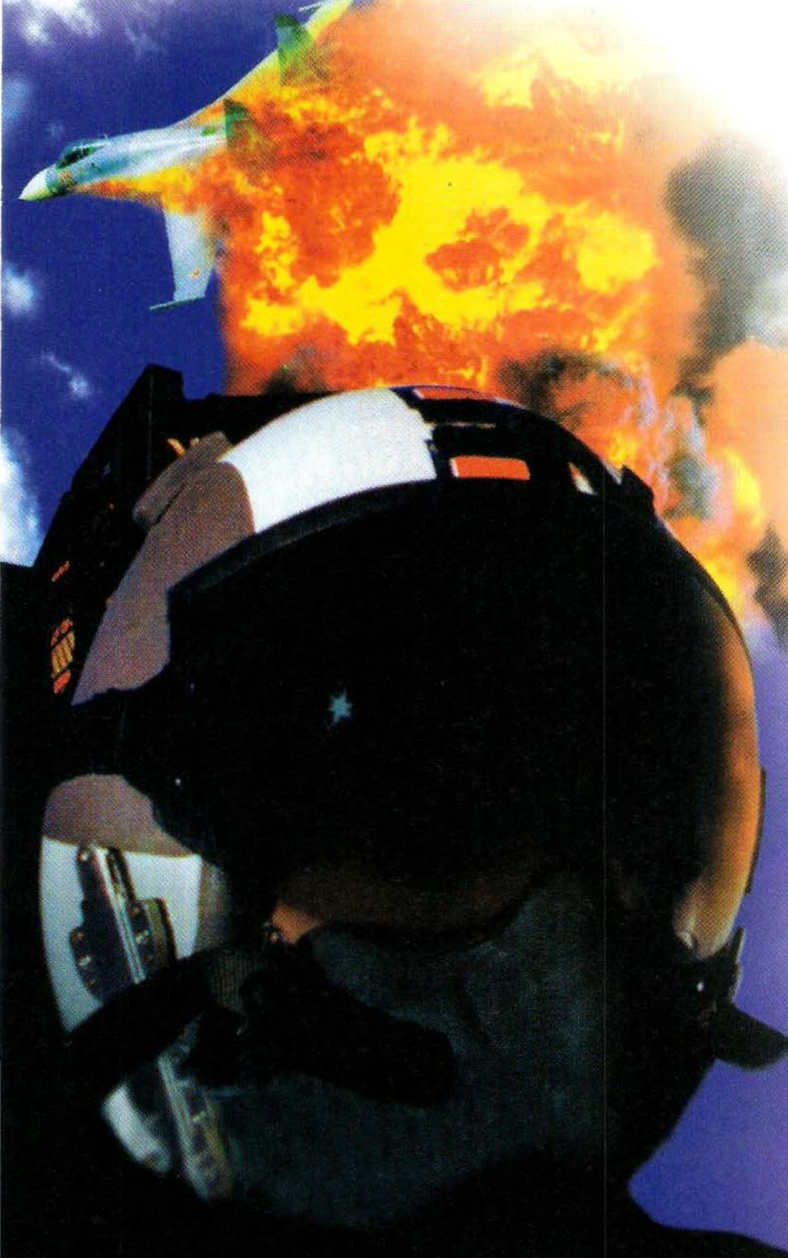
**Strategie-Action**

| | |
|---|---|
| Grafik | 92% |
| Sound | 93% |
| Handling | 94% |
| Spielspaß | 84% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Virgin/Westwood |
| Preis | ca. DM 29,95 |
| CD-Advantage | gut |

## Top Gun: Fire at Will!

# Tomcat cruist nicht

**Mit Top Gun: Fire at Will! findet die Umsetzung des erfolgreichsten Films 1986 den Weg in die Softwarehäuser. Leider sorgt auch diesmal nur der Titel für Gemeinsamkeiten: Schauspieler wie Tom Cruise (Maverick), Kelly McGillis als Fluginstruktorin Charlie, Anthony Edwards als Goose oder Val Kilmer als Ice wurden wieder nicht verpflichtet. Lediglich mit James Tolkan als Mavericks Führungsoffizier Hondo konnte man einen leidlich bekannten Schauspieler unter Vertrag nehmen.**



So darf es nicht verwundern, daß den Zwischensequenzen vergleichsweise wenig Bedeutung beikommt: die Animationen haben nur begleitenden Charakter und sind nicht spielentscheidend. Top Gun ist kein interaktiver Film wie etwa Wing Commander 3 oder 4, die Story läuft völlig linear ab. In den über 40 Missionen übernimmt der Spieler die Rolle Mavericks, der zusammen mit seinem Co-Piloten Merlin die Höhen und Tiefen der Ausbildung auf der Top Gun-Flugschule miterlebt und anschließend mit der erbarmungslosen Realität konfrontiert wird.

Wie bei Flugsimulationen üblich, unterscheidet Top Gun zwischen „Instant Action", in der der Spieler ohne Umschweife auf die 20 Missionen der Flugschule zugreifen kann, und einer Kampagne, die die einzelnen Einsätze in chronologischer Reihenfolge inklusive einer recht hübschen Storyline abhandelt.

### Flugschule für den Spieler

Obwohl sich der Schwierigkeitsgrad von Top Gun: Fire at Will! in vielen Stufen dem fliegerischen Können anpassen läßt, gehört die Flugsimulation nicht eben zu den einfachen des Genres. Trotz der Action orientierung ist die F-14 Tomcat recht komplex zu steuern, über 60 belegte Tasten sprechen hier eine deutliche Sprache. In einigen Missionen läßt die Anzahl der gleichzeitig angreifenden Feinde ebenfalls so manchen Hobbypiloten verzweifeln. Doch Spectrum Holobyte hat das Problem elegant gelöst: Die Flugschule Top Gun führt in den ersten Missionen den Spieler in die hohe Kunst des Fliegens ein. Vom ordentlichen Start über Waffen- und Zielauswahl bis hin zur zügigen Landung wird der Spieler mit Anweisungen und Tips versorgt - vorausgesetzt, man ist des Englischen mächtig. Die Anweisungen kommen alle per Funk, sind aber wegen der realistisch schlechten Qualität zusammen mit einigen Fachausdrücken für ungeübte Ohren nur schwer zu verstehen. Nach wenigen Missionen sollte man sich im Cockpit zurechtfinden und Frieden mit Joystick und Tastatur geschlossen haben, denn man merkt ziemlich schnell, daß man sich auf einer Eliteschule befindet. Präzise Bombenabwürfe und schnelle Reaktion auf feindliche Angriffe sind gefragt, um den Schulabschluß zu erreichen und in den noch weitaus schwierigeren Missionen danach bestehen zu können.

### Pixelgrafik

Top Gun ist keine reinrassige Flugsimulation, die Missionen sind einfach zu sehr auf Action ausgelegt. Dies unterstreicht auch die Grafik-Engine, die trotz SVGA-Darstellung auf unwesentliche Details verzichtet und in jeder Situation sehr flüssige Bilder liefert. Möglich wird dies durch die Voxelgrafik, die vor allem durch die Hubschraubersimulation Comanche zu Ruhm und Ehren kam. Da aber eine F-14 meist weitaus höher fliegt als ein Kampfhubschrauber, kommen die

## Statement



Top Gun: Fire at Will versteht sich als Nachfolger des Kinofilms. Zwar lag auch im Film der Schwerpunkt auf den Flugszenen, auf eine echte Storyline mit Herz und Schmerz wurde aber dennoch nicht verzichtet. Hier kann das Spiel absolut nicht mithalten. Die Zwischensequenzen sind zwar qualitativ gut, aber dennoch verzichtbar und bringen dem Spieler nur wenig Vergnügen, Information oder Identifizierungsmöglichkeit. Der Flugteil ist jedoch durch die hohe Grafik-Geschwindigkeit, anspruchsvolle aber faire Missionen und eine gute Einarbeitungsphase bestens gelungen. Was aber das Wichtigste ist: es macht einfach Spaß!

Nachteile der Voxeltechnik voll zum Tragen: „kleinere" und unwichtige Details wie etwa Städte sind kaum als solche zu erkennen und verkommen zum Pixelhaufen. Erst im Tiefflug lassen sich einzelne Häuser ausmachen, Fenster oder scharfe Konturen gibt es allerdings nicht. Nur bei wirklich wichtigen Objekten, zum Beispiel bei Flughäfen, Militärbasen oder Flaks findet die herkömmliche Polygon- und Bitmaptechnik Verwendung. In Gebirgslandschaften, die man sowieso im Tiefflug passiert, werden einem hingegen atemberaubende Grafiken geboten: Canyons und Flußläufe wirken plastisch und fast romantisch, Bitmapobjekte jedoch erst recht störend. Diese Mischung ist ein durchaus akzeptabler Kompromiß, von Fotorealismus ist man jedoch meilenweit entfernt.

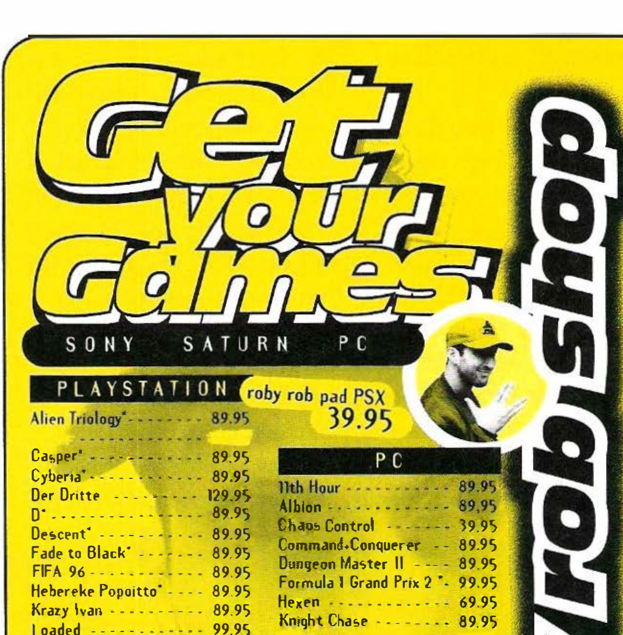


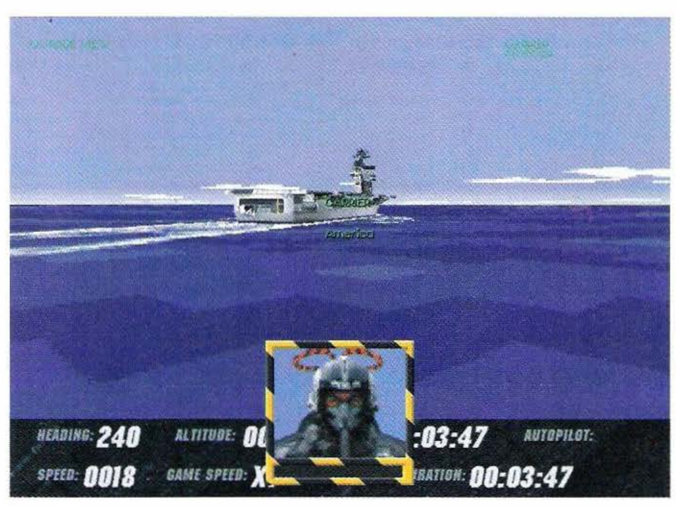

**In kleinen Fenstern wird das aktuelle Geschehen verdeutlicht. Aktuelle Ziele, abgeschossene Raketen oder Wingmen hat man so immer im Auge.**




**Ein Abschuß entschädigt mit einer sehr realistischen Darstellung. Nur wer schnell handelt, kann dem Inferno mit dem Schleudersitz entkommen.**








**Das Landen auf einem Flugzeugträger wird realistisch simuliert: sehr oft geht man mit seiner F-14 Tomcat baden.**




**Top Guns größtes Manko: die Voxelgrafik läßt Städte äußerst unecht wirken, erst im Tiefflug kann man Gebäude erkennen.**

Auch die Videodarstellung wurde auf Geschwindigkeit getrimmt. Da nur jede zweite Bildschirmzeile verwendet wird, werden die Animationen auch mit einem DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk monitorfüllend dargestellt - über 300 MB an Videos werden auf diese Weise abgespult.

## Orchester-untermalung

Der Sound gehört zu den Highlights des Spiels und trägt entscheidend zur Atmosphäre bei. Auch während der Flugeinsätze schallt spielfilm-adäquate Orchestermusik aus den Lautsprechern; zusammen mit den eingeblendeten Videofenstern und den Funksprüchen bekommt man nach kurzer Zeit das Gefühl, sich mitten im Film zu befinden. Auch Menüs und Filmsequenzen wurden mit guten Musikstücken versehen, in erster Linie ist hier eine abgewandelte Version von „Dangerzone" zu nennen. Leider fehlt das Oscar-prämierte Lied „Take my breath away" genauso wie romantische Szenen in der Storyline.

Das Spiel akzeptiert nahezu jedes Eingabegerät, selbst exotische Joysticks mit mehr als vier Knöpfen können verwendet werden. Zusatzhardware wie Schub- oder Ruderkontrolle wird automatisch erkannt und läßt sich problemlos einbinden. Die Steuerung reagiert sehr sensibel auf kleine Bewegungen, mit etwas Übung lassen sich dadurch aber auch winzige Flugkorrekturen durchführen.

Die gute und schnelle Grafik, zusammen mit allen Musikstücken und Soundeffekten, ist auch auf einem 486DX2/66 ohne weiteres möglich - vorausgesetzt, die Größe des Hauptspeichers beträgt 16 MB.

## Hauptsache RAM

Sonst ist die spieleigene Speicherverwaltung ständig mit dem Swappen auf Festplatte beschäftigt - nicht einmal ein Pentium 100 schafft hier Abhilfe. Ausreichenden Speicher vorausgesetzt, erhält der Käufer ein äußerst kurzweiliges Spiel, das mit den über 40 immer schwieriger werdenden Missionen auf zwei CDs für langen Spielspaß sorgt. Auch wenn die Grafikdarstellung von Videoqualität weit entfernt ist, wird das Spiel seinem Titel durchaus gerecht: Mit der Zeit bekommt man wirklich das Gefühl, sich als Hauptdarsteller in einem Film zu befinden. Das Drehbuch jedoch schreibt ein anderer: Eigene Entscheidungen, die wirklich interaktiv in den Ablauf der Geschichte eingreifen, sind nicht vorgesehen.

Auch der Mehrspielermodus ist erwähnenswert: Neben der Modem-zu-Modem-Verbindung ist Top Gun: Fire at Will! netzwerkfähig. Auf einem IPX-Netzwerk können so bis zu 8 Spieler in 4 Teams gegeneinander oder gegen den Computer antreten. Die Installation ist vorbildlich einfach und gut in die Menüoberfläche integriert; im Gegensatz zu so manchen anderen Flugsimulationen macht das Netzwerkspiel sogar Spaß.

**Harald Wagner** ■




**Im Gegensatz zur Landschaft werden die Flugzeuge mit herkömmlichen Polygonen und Texturen dargestellt. Die Objekte wirken daher sehr plastisch.**



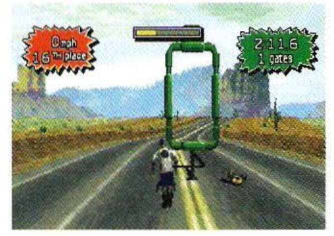
**Kuriose Sportarten stehen heutzutage im Mittelpunkt der Berichterstattung. Mit ein wenig Glück kann man beim täglichen Zapping auch eine Reportage über die Extreme Games erwischen. Mit reichlich Mumm in den Knochen zeigen hier Extremsportler, was man mit einem Skateboard so alles anfangen kann...**

## Extreme Games

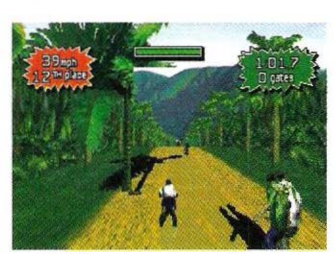
# Extremsportler




**Mit voller Geschwindigkeit den Abhang hinunter: man muß immer darauf achten, bei Gefällestrecken Kraft und Energie zu sparen.**



**Wenn Sie Tore durchspringen, bekommen Sie einen Zeitbonus.**



**Die beiden Gegner im Rücken des Spielers können gefährlich werden.**

Was als flottes Straßenrennen mit halsbrecherischer Action auf Inline-Skates, Skateboard, Straßenbob und Mountain Bike angekündigt war, entpuppte sich beim Testspiel schnell als eher zweifelhaftes Vergnügen. Der Traum oll jener Vertreter der Generation X, die das reale Freizeiterlebnis in freier Wildbahn interaktiv - und völlig risikolos - nacherleben möchten, geht leider nicht in Erfüllung. Extreme Games erweist sich als müdes Kilometerfressen, das nur durch die Möglichkeit, gelegentlich einen Konkurrenten vom jeweiligen Sportgerät zu schubsen, ein wenig an Reiz gewinnt. Ansonsten beschränken sich die Aktionen des Spielers darauf, ein wenig nach rechts und links zu lenken und den Bildschirmhelden hin und wieder springen zu lassen. Sehr interessant war jedoch die Tatsache, daß sich die Hindernisse am Wegesrand in die Kategorien „gefährlich“ und „Fata Morgana“ unterscheiden lassen. Tatsächlich gibt es hier doch Laternen, die man problemlos durchfahren kann und solche, an denen man einfach abprallt?!? Hier hätte man ruhig ein wenig mehr Arbeit in die Kollisionsabfrage investieren können. Grafisch macht Extreme Games einen ausgereifteren Eindruck. Die Landschaft zieht - zumindest auf einem schnellen Rechner - zügig am meist ansehnlich animierten Sprite des Spielers vorbei, lediglich die immer gleiche und sich ständig wiederholende Hintergrundgrafik wirkt auf Dauer ermüdend.

### Harter Soundtrack

Die fetzige Musik weiß hingegen schon zu gefallen. Harte Gitarrenriffs und wummernde Bassläufe passen zum Image der verrückten Extremsportler.

Stefan Gnad ■

### Statement



Mit Extreme Games wollte Sony Interactive wohl frischen Wind in das Genre der Rennspiele bringen. Aber egal, ob nun auf coolen Inline-Skates oder mit dem kuriosen Straßenbob, spannungsgeladene Action will sich nicht so recht einstellen. Man spult eher gelangweilt die Kilometer herunter und treibt den einen oder anderen Schabernack mit einem Kontrahenten. Schade um die nette Idee.




**Mit 42 mph durch die Innenstadt. Zum Glück sind die Straßen gesperrt, so daß man sich um Autos und andere Fahrzeuge keine Sorgen machen muß.**



SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | Tastatur |
| SVGA | Maus |
| DOS/WIN 3.1 | Joystick |
| WIN 95 | SoundBlaster |
| HD 2 MB | General Midi |
| CD 85 MB | Audio |

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Sportspiel

| | |
|---|---|
| Grafik | 50% |
| Sound | 65% |
| Handling | 50% |
| Spielspaß | 28% |
| Spiel | englisch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Sony Interactive |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | ausreichend |

Colony Wars 2492

# Kolonialherrschaft

**Das nennt man perfektes Timing: Im Monat 4 nach WarCraft 2 und mit gebührendem Abstand zu Z präsentiert die deutsche Black Legend-Niederlassung ein Echtzeit-Strategiespiel der behäbigen Sorte - und das muß erstaunlicherweise kein Widerspruch sein.**



**Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so aussieht: All diese Blechkameraden sind für jeweils ganz bestimmte Aufgaben vorgesehen.**

Angarium hört sich an wie ein weitläufiger Verwandter des Tiberiums, und in Colony Wars 2492 erfüllt dieser Rohstoff - Zufälle gibt's - sogar einen ähnlichen Zweck. Das Element Angarium wird in Minen gefördert und per Transporter zu den Fabriken gebracht, wo daraus Bauteile für Roboter entstehen, die wiederum in der Basis zu kompletten Fahrzeugen zusammenmontiert werden. Jedes Exemplar besteht aus einem Fahrwerk (Reifen, Ski, Ketten, Luftkissen etc.), einem Spezial-Teil (z. B. Reparatur-Kit, Minenleger, Kamikaze) und einer Waffen-Einheit (Kanone, Laser, Flammenwerfer usw.), die Sie je nach Einsatzgebiet - es gibt Wüsten, Eisflächen, Dschungel und Städte - und Missionsziel beliebig kombinieren können. Damit besetzt man möglichst schnell die neutralen Gebäude auf den isometrischen 3D-Karten, die durch ein farbiges Fähnlein gekennzeichnet werden. Eigene Bauwerke können Sie nicht installieren. Bei einer ausreichend großen Armee bläst man zum Angriff und zerbröselt die feindlichen Stellungen - was nicht ganz einfach ist, weil z. B. das gleichzeitige Markieren mehrerer Einheiten etwas umständlich gelöst wurde.



**Die Rohstoff-Züge pendeln automatisch zwischen Mine und Fabrik hin und her.**



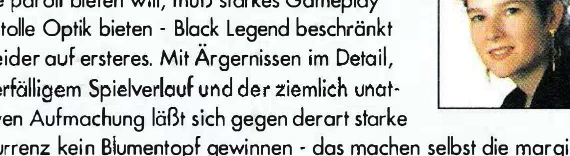
**Das Hauptquartier ist durch seine blaue Kuppel weithin sichtbar.**

## Ja, wo laufen sie denn?

Ganz allgemein treibt einen die Steuerung gelegentlich an den Rand der Verzweiflung: Wer dachte, daß nach Lemmings und den C&C-Sammlern keine Steigerung mehr in Sachen Dämlichkeit möglich ist, der irrt: Wenn man sie nicht ständig im Auge behält, kurven die Colony Wars-Roboter nach Gutdünken durch die Gegend. Ruuums - und wieder ist einer mitten ins Minenfeld gerauscht...
Trotz arcade-artiger Explosionen, gerenderten Objekten und kleinen animierten Details wirken die HiRes-Levels (wahlweise 320 x 200 oder 640 x 400 Bildpunkte bei jeweils 256 Farben) etwas farbarm, steril und daher für das WarCraft 2-verwöhnte Augenpaar nicht sonderlich reizvoll. Das hat auch praktische Nachteile: So kann man mit bloßem Auge nur selten die Zusammensetzung eines Roboters erkennen. In die Abteilung „Extraklasse" gehören allerdings die neun Audio-Soundtracks im Techno-Stil, die zum Teil Chart-Qualitäten aufweisen.

**Petra Maueröder ■**

## Statement



Wer den Chartbreakern in diesem heiß umkämpften Genre paroli bieten will, muß starkes Gameplay UND tolle Optik bieten - Black Legend beschränkt sich leider auf ersteres. Mit Ärgernissen im Detail, schwerfälligem Spielverlauf und der ziemlich unattraktiven Aufmachung läßt sich gegen derart starke Konkurrenz kein Blumentopf gewinnen - das machen selbst die marginalen spielerischen Neuerungen nicht wett.



**SPECS & TECS**

| | |
|---|---|
| VGA | Tastatur |
| SVGA | Maus |
| DOS/WIN 3.1 | Joystick |
| WIN 95 | SoundBlaster |
| HD 20 MB | General Midi |
| CD 520 MB | Audio |

**REQUIRED**
486 DX-25, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option

**RANKING**

Strategie

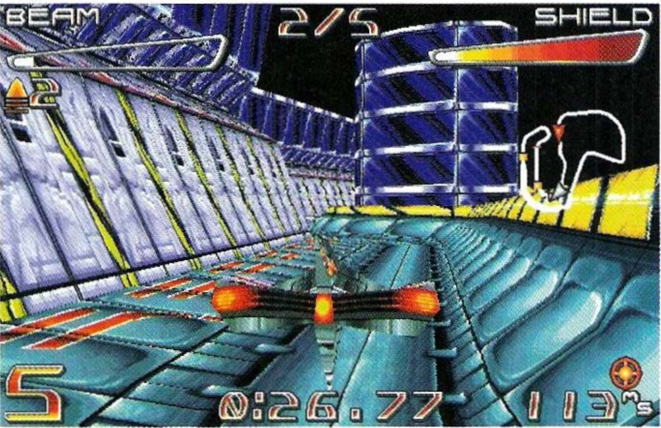
| | |
|---|---|
| Grafik | 55% |
| Sound | 80% |
| Handling | 60% |
| Spielspaß | 61% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Black Legend |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | sehr gut |

CyberSpeed

# Twist & Shout

**Hochgeschwindigkeits-Fanatiker bekommen ein neues Betätigungsfeld - und zwar ausschließlich unter Windows 95: In der Tradition von WipEout und Hi-Octane rast man bei Mindscapes CyberSpeed an Bord eines bewaffneten Fliegers über hochauflösende Pisten und durch schier endlose Tunnel.**

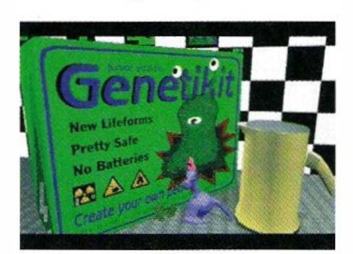



**Wer CyberSpeed bei 640 x 480 Bildpunkten und allen aktivierten Details spielen will, kommt um einen schnellen Pentium-PC nicht herum.**

Acht Raumschiffe mit unterschiedlichen Stärken in den Bereichen Schub, Masse, Geschwindigkeit und Panzerung gehen an den Start, und in einem davon sitzen Sie. Die eigentlichen Rennen finden im Rahmen eines Tournaments statt, bei denen nacheinander zehn Tracks abgefahren werden. Vorrangiges Bestreben sollte es sein, unter die drei Erstplazierten zu rauschen, weil dies die Eintrittskarte für die nächste Piste darstellt. Den eigenen fliegenden Untersatz sieht man immer von hinten und beschleunigt ihn per Tastendruck. Wie bei einer Achterbahn ist die Spur fest vorgegeben; in Kurven schwenkt der Flieger wie ein Pendel aus, verliert dabei an Energie und wird bei zu hoher Geschwindigkeit ausgebremst. Auf Touren kommt der Flitzer erst dann, wenn man ihn in Wegbiegungen möglichst an die Innenbahn drängt, um den Energie- und Tempo-Verlust abzufangen - die Voraussetzung für noch höhere „Drehzahlen"!




**Abhängig von der nächsten Strecke wird der Flieger ausgewählt.**




**Wir züchten uns ein Haustier - eines der eingestreuten „Commercials".**

## The Need for Speed

Neben den einzelnen Läufen (die sich jeweils über mehrere Runden hinziehen) gibt es noch einen Übungs-Modus sowie den obligatorischen „Time Trial" im Kampf gegen die Stoppuhr. In diesem Fall ist es auch nicht notwendig, die Schildenergie der Gegner mit Missiles, Plasma-Geschossen und Minen empfindlich zu schwächen, was ansonsten die Grundvoraussetzung für den Sprung auf's Siegertreppchen ist.
Daß CyberSpeed mit einer derart verblüffend schnellen Grafik (zumindest im VGA-Modus) aufwartet, liegt größtenteils natürlich an den vorberechneten Pisten - und an der Mindestkonfiguration: ohne 486 DX/4 mit mindestens 100 MHz läuft nichts! Reicht die Prozessorleistung aus, kann man zwischen drei verschiedenen Auflösungen wählen: Ein Pentium-PC ab 120 MHz schafft sogar SVGA-Grafik mit akzeptablem Bildaufbau. Wenn Sie zwischen den Rennen die Ansage „We'll back after a break" hören, schlägt die Stunde der witzigen Commercials: Das sind gerenderte Fullscreen-Sequenzen, bei denen die typisch amerikanischen Fernsehspots veräppelt werden. Geflogen wird übrigens zu Techno- und Dancefloor-Klängen aus dem Synthesizer, die mächtig lospowern und an denen man sich wegen der fast 60 Minuten Spielzeit so schnell nicht satthört.

**Petra Maueröder**

## Statement



Die dahinterstehende Idee mit der „Kurvenbeschleunigung" ist nicht mal schlecht, selbst wenn man optimale Ergebnisse erst nach einigen Testflugstunden erreicht. Mehr als das übliche stupide Herumkurven auf optisch nur bedingt reizvollen Tracks gibt das Programm aber nicht her - kein Wunder bei nur drei verschiedenen Waffen, null Tuning und einem phantasielosen Minimum an aufzusammelnden Extras.

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | Tastatur |
| SVGA | Maus |
| DOS/WIN 3.1 | Joystick |
| WIN 95 | SoundBlaster |
| HD 8 MB | General Midi |
| CD 157 MB | Audio |

**REQUIRED**
486 DX/4-100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option

## RANKING

Rennspiel

| | |
|---|---|
| Grafik | 65% |
| Sound | 80% |
| Handling | 70% |
| Spielspaß | 66% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Mindscape |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | sehr gut |

**Wer sich abgesehen von PC-Spielen auch noch für erlesene Science Fiction-Romane erwärmen kann, ist bestimmt schon irgendwann über den Namen Roger Zelazny gestolpert. Chronomaster ist die Adventure-gewordene Synthese beider Interessensgebiete.**

## Chronomaster

# Sackgasse



Die überdimensionierte Menüleiste läßt sich aus ästhetischen und ergonomischen Gründen auf eine schmale Leiste zusammenklappen.



Bei vielen Gelegenheiten kommen gerenderte Zwischensequenzen zum Einsatz.



Mausklick genügt: Dank der Sternenkarte können Sie alle Locations gezielt anfliegen.

Die turbulente Story rund um den „Chronomaster" René Korda ist nämlich kurz vor dem Tod des mit Preisen überhäuften Schriftstellers zusammen mit seiner Co-Autorin Jane M. Linskold entstanden. Im Rahmen eines brisanten Spezialauftrags, bei dem eine Reihe von seltsamen Vorgängen in den sogenannten „Taschen-Universen" aufgeklärt werden sollen, führt die Spur auf insgesamt sechs Welten mit unterschiedlichsten Lebensbedingungen und den urigen Individuen, von denen Korda nicht immer mit offenen Armen empfangen wird. Vorsicht ist angebracht bei allzu schroffem Umgangston in Multiple Choice-Schwätzchen oder ungeschicktem Verhalten gegenüber bewaffneten Gestalten, da dies u. U. den vorzeitigen Tod des Wissenschaftlers bedeuten kann. Wer sich an Al Lowes Maxime „Save often, save early" hält, indem er in möglichst kurzen Abständen Spielstände anlegt, entgeht dem gröbsten Frust durch die unzähligen Sackgassen.

### Literarisch wertvoll

Eine ungewöhnliche Eigenart von Chronomaster ist der Umstand, daß man ALLE Locations (die ebenso wie die Charaktere und Cut-Scenes 3D-Studio-generiert sind) von Anfang an besuchen kann; die Lösung der meisten Rätsel ist daher erst möglich, wenn man wirklich jeden Ort wie seine Westentasche kennt und das Inventory fast schon überquillt. Leider ist das Interface nicht übermäßig intelligent, läßt dem Spieler dafür aber eine ungewohnt große Handlungsfreiheit: Türen öffnen sich z. B. erst, sobald selbige mit dem Open-Icon angeklickt werden; viele anderen Programme „erahnen" dies bereits vorher. Daneben gibt es sechs weitere Funktionen, durch die man sich mit der rechten Maustaste klicken kann. Alternative: Man verunstaltet die Vollbild-Grafik durch die überfrachtete Mega-Menüleiste.

Petra Maueröder ■

### Statement



Daß Chronomaster nicht lokalisiert wird, ist angesichts der erdrückenden Menge an Texten und Dialogen nachvollziehbar, aber trotzdem schade. Denn das Außergewöhnliche an diesem umfangreichen Programm sind weniger die durchschnittlichen Rendereien oder Puzzles, sondern der über weite Strecken amüsante Smalltalk. Trotzdem kommt Chronomaster nur für Adventure-erfahrene Fans des Autors in Frage!




In der Welt von Chronomaster läßt es sich selbst mit metallenen Statuen vortrefflich quasseln.

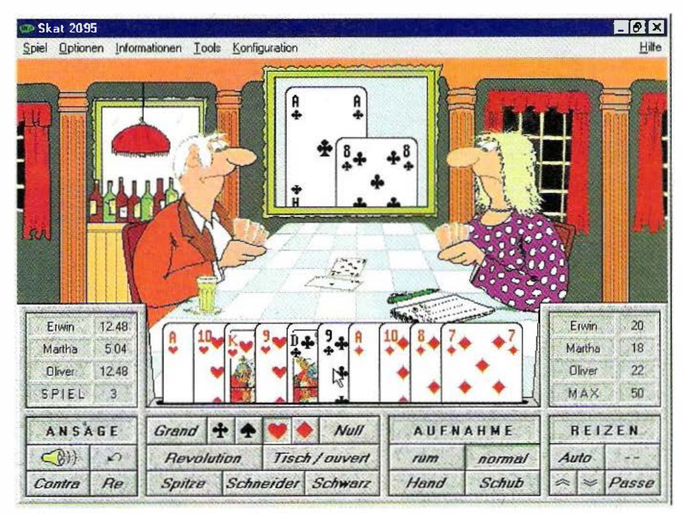





Skat 2095

# Contra, Re, Hirsch!

**Passionierte Skatspieler kennen bestimmt folgende Situation: ein lang geplanter Skatabend droht ins Wasser zu fallen, weil der dritte Mann kurzfristig absagen muß. Eine Situation, die in puncto Dramatik kaum noch zu überbieten ist!**



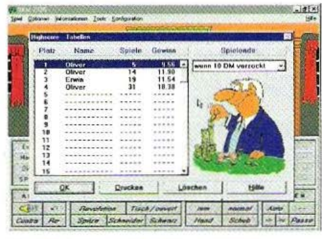

**Die Benutzerführung ist vorbildlich gelöst: Sie müssen nur die gewünschte Karte mit einem Mausklick nach oben ziehen, um sie zu spielen.**

Besitzer eines PCs können sich jedoch dieser ärgerlichen Lage mit einem Mausklick entziehen, denn das Flensburger Softwarehaus CreaTeam schaffte es, mit Skat 2095 - der Nachfolger von Skat 2010 ist übrigens auch zu einem Upgradepreis von 85 Mark zu haben - eine realistische Umsetzung des beliebten Kartenspiels zu entwickeln. Daß jede mögliche und unmögliche Regel ein- bzw. abschaltbar ist, versteht sich wohl von selbst. Schon weniger selbstverständlich für ein Kartenspiel am Computer ist aber, daß die vom Rechner simulierten Spieler nicht auf systeminterne Tricks zurückgreifen - sprich: die Computergegner mogeln nicht!

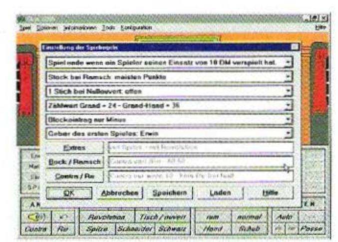
Grafisch darf man von Skat 2095 natürlich keine Wunderdinge erwarten, schließlich ist der mit blauen Rauten versehene Kneipentisch der einzige Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Allerdings ist es den gewitzten Flensburgern gelungen, den begnadeten deutschen Cartoonisten Uli Stein für ihre Sache zu gewinnen. Die beiden Mitspieler Martha und Erwin sind im typischen Stil des Künstlers gehalten und sind sogar teilweise animiert: wenn Ihnen beispielsweise ein flottes Contra über die Lippen geht, verzieht der jeweilige Spieler schmerzverzerrt das Gesicht oder setzt, wenn er ein entsprechend gutes Blatt hat, ein überlegenes Grinsen auf.

Ein Leckerbissen ist auch die Sprachausgabe. CreaTeam hat es sich nicht nehmen lassen, Dutzende an verschiedenen Kommentaren bzw. Betonungen zu sampeln. So antwortet die Spieler nicht mit einem immer gleichen monotonen „ja", sondern Sprüche wie „Ich höre mehr", „Jaaa", oder „mehr" wechseln sich ständig ab.

**Oliver Menne** ■



**Die Highscore-Tabelle zeigt die erfolgreichsten Zocker.**

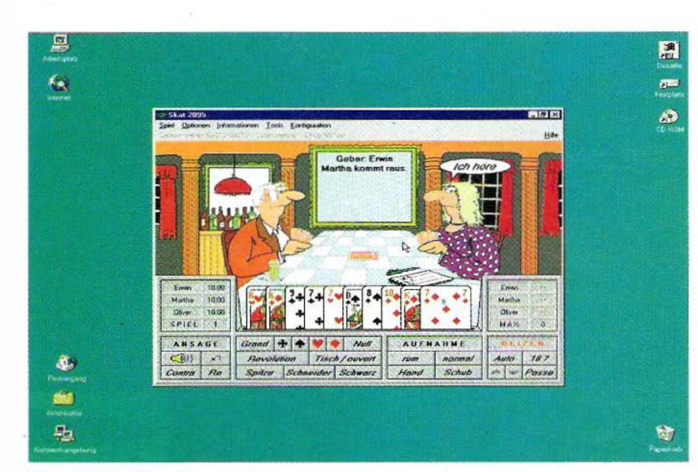


**Das interne Regelbuch kann nach Belieben verändert werden.**

## Statement



Skat 2095 ist ein Segen für jeden begeisterten Kartenspieler. Die Fülle an Optionen, die gelungenen Grafiken von Uli Stein und die nahezu perfekte Sprachausgabe verlegen den Stammtisch kurzerhand ins Wohn- bzw. Arbeitszimmer. CreaTeam macht die verrauchten Skatabende zwar nicht überflüssig, aber zumindest ersetzlich.




**Skat 2095 läßt sich natürlich auch im Fenster spielen. So kann man bei der Arbeit zum Beispiel kleine „Kreativpausen" einlegen.**




## RANKING

**Kartenspiel**

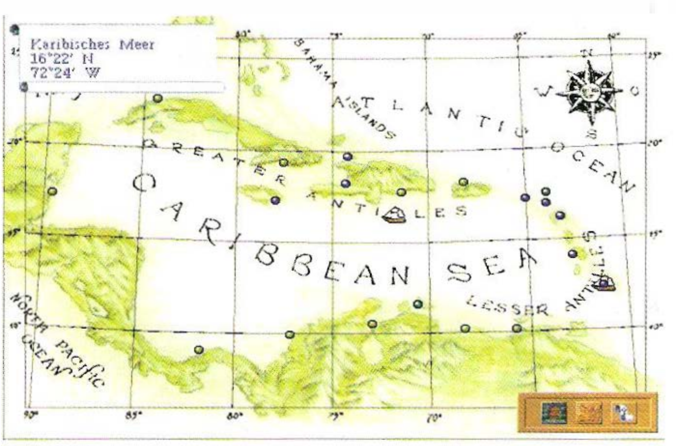
| | |
|---|---|
| Grafik | 50% |
| Sound | 20% |
| Handling | 90% |
| Spielspaß | 83% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | CreaTeam |
| Preis | ca. DM 130,- |
| CD-Advantage | nicht bewertbar |

Sea Legends

# Auf Nostalgiekurs!

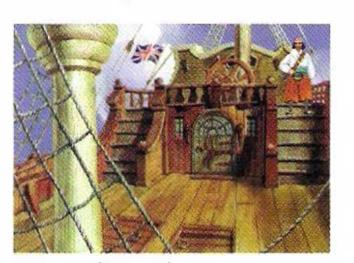
**„Ich will mehr", sprach der Piratenkapitän und wanderte über die Planke zu den Haien. Die Pointe dabei ist der alte Kalauer mit der Schreibweise - „klein mit h" oder „groß mit Doppel-e"?! Im Falle von „Sea Legends" liegt die Antwort klar auf der Hand: Das Grafikadventure im Piratenkostüm bietet eher „Meer" denn „mehr".**



**Die Ähnlichkeiten zu Pirates! sind unverkennbar. Auch bei Sea Legends müssen Sie sich als Pirat oder Händler durch die Karibik kämpfen.**

Im Jahre 1667 waren die Weltmeere noch ein gefährlicher Ort. Richard Gray, Captain der Royal Army, soll im fernen Barbados einen Offiziersposten antreten. Mit einer Fregatte sticht er in See, doch die Reise gerät zu einem spannenden Erlebnistrip, in dem Verrat, Mord, ein goldener Ohrring und ein unberechenbarer Onkel für viel Aufregung und mächtig Ärger sorgen werden.

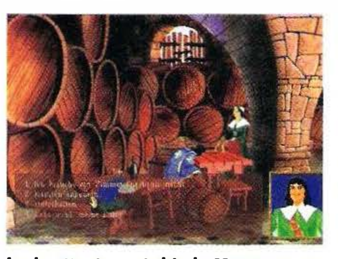
Wenn im Intro das ledergebundene Logbuch aufgeschlagen wird, man das Papier rascheln hört und sieht, wie die Bilder zum Leben erwachen, dann liegt das Abenteuer zum Greifen nahe.


**Unter englischer Flagge machen Sie den Golf von Mexiko unsicher.**

## Pixelsturm

Schade, daß hier die Grafik nicht so recht mitzieht. Vor allem im Vorspann enttäuschen die animierten Sequenzen. Die stolzen Dreimaster segeln gegen den Pixelsturm an. Da weiß der naive Comicstil später im Spiel schon besser zu gefallen. Pluspunkte sammelt außerdem die freundliche und übersichtliche Spielsteuerung, die dem Spieler erlaubt, sich einhändig per Maus durch das Bildschirmgeschehen zu klicken. Netter Gag am Rande: Mit der Cursor-Hand läßt sich gegen allerlei Gegenstände auf dem Bildschirm klopfen, der Rechner zaubert den passenden Ton dazu. Ansonsten erfüllt „Sea Legends" exakt die Erwartungen, die die Verpackung verspricht - nicht mehr und nicht weniger. Es hängt vom jeweiligen Spielertyp ab, ob er sich beim Plausch mit der Hafenkneipenwirtin mit den altbekannten vier bis fünf vorgegebenen Fragenmöglichkeiten zufriedengibt oder aber ärgert, daß ihm nicht mehr Handlungsspielraum zur Verfügung steht. Witzig auch die Sprachausgabe. „Dieser Kampf nahm für Richard Gray kein glückliches Ende. Er fand dabei den Tod", vermeldet die Computerstimme lapidar, kaum daß der Held niedergestreckt auf die Planken sinkt. Das Lederbuch klappt zu. Game Over.

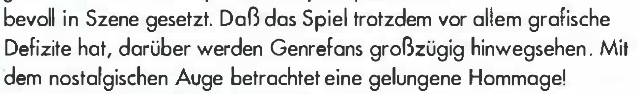
**Stefan Gnad** ■


**In der Kneipe wird jede Menge Seemannsgarn verzapft.**


**Beim Händler können Sie Waren kaufen bzw. wieder verkaufen.**

## Statement

Ich werde das Gefühl nicht los, daß bei „Sea Legends" der legendäre Spieleklassiker „Pirates!" Pate gestanden hat. Allen PC-Piraten bietet die Quasi-Neuauflage des beliebten Freibeuterspiels freilich viele Handlungsmöglichkeiten mehr. Die Fechteinlagen sind, wie überhaupt alle Kampfsequenzen, liebevoll in Szene gesetzt. Daß das Spiel trotzdem vor allem grafische Defizite hat, darüber werden Genrefans großzügig hinwegsehen. Mit dem nostalgischen Auge betrachtet eine gelungene Hommage!








Cyberjudas

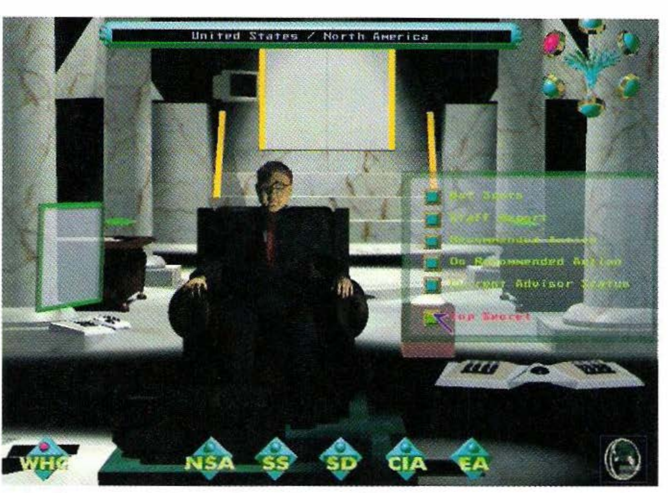
# Präsidenten-Su

**Die Merit Studios haben eine Simulation geschaffen, die sich in einer Hinsicht von vielen anderen abhebt: hier geht es nicht einfach um den Kampf zwischen Gut und Böse, sondern um die menschlichen Abgründe, die sich in jedem von uns irgendwann auftun können.**

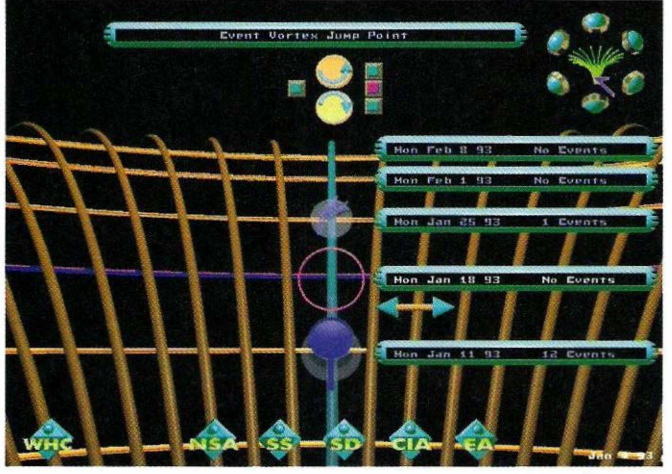
Stellen Sie sich vor, Sie haben nun wirklich die Möglichkeit, aus der Realität in den Cyberspace zu wechseln und dort die abenteuerlichsten Dinge zu tun. Wie wär's, wenn Sie von dort aus als „Schattenpräsident" die Herrschaft über die USA übernehmen würden? Auf den ersten Blick eine verlockende Idee, aber was ist, wenn sich unter Ihren Beratern ein Verräter befindet? Genau mit diesem Problem, einem Cyberjudas, haben Sie in dem neuen Werk der Merit Studios zu kämpfen. Er berät Sie bewußt falsch, zu seinem persönlichen Vorteil, und er schert sich den Teufel darum, wenn die ganze Welt dabei vor die Hunde geht.




**Über diesen Bildschirm können Sie Geld für Projekte bereitstellen.**




**Jeder Berater residiert in einem eigenen Büro, in dem er Ihnen Rede und Antwort steht. Auch die Räumlichkeiten sollten Sie unter die Lupe nehmen, um Informationen über die Eigenheiten Ihrer Mitarbeiter einzuholen.**




**Mit Hilfe des etwas gewöhnungsbedürftigen Event Horizon Vortex kann der Schattenpräsident auf die Aktivitäten des Cyberjudas reagieren.**

## Verfolgungsjagd

Ihnen stehen verschiedene Mittel zur Verfügung, dem Cyberjudas das Handwerk zu legen. Stochern Sie ungeniert im Privatleben Ihrer Berater, um dunkle Punkte in deren Vergangenheit ans Tageslicht zu bringen. Oder bedienen Sie sich der Dienste eines „Tracers", der sich dem Verräter an die Fersen heftet und ihn um den gesamten Erdball verfolgt. Er liefert Ihnen regelmäßig mehr oder weniger genaue Hinweise über die Aktivitäten und den Wirkungskreis Ihres Widersachers, und das haben Sie auch bitter nötig, denn die Schmach seiner Sabotageakte fällt selbstverständlich auf Sie zurück. Und was gibt es für Sie Wichtigeres, als Ihre Popularität bei Ihren Untertanen? Sie wollen schließlich wiedergewählt werden und können schon allein deshalb nicht dulden, daß Ihnen jemand ins Präsidenten-Handwerk pfuscht.

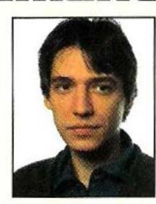
## Keine Schwarz-weiß-Malerei

Die Designer der Merit Studios stellten ihrem Präsidenten-Poker ein Wort des russischen Schriftstellers Alexander Solschenizin voran, in dem behauptet wird, das Böse schlummere in jedem von uns und wäre deshalb nicht ohne weiteres zu bekämpfen. Damit wird schon klar, daß es sich bei Cyberjudas nicht um einen pauschalen Kampf zwischen Gut und Böse handelt. Die Verhältnisse sind viel komplexer und lassen sich nicht einfachen Patentrezepten bewältigen. Entsprechend vielschichtig gestaltet sich auch die Suche nach Ihrem Gegner: Sie analysieren Statistiken und Berichte über Geschehnisse in Ländern, mit denen Sie als US-Schattenpräsident Kontakte pflegen. Sie legen jedes Wort Ihrer Berater auf die Goldwaage und versuchen so, den Judas unter Ihren Mitarbeitern aufzuspüren.

## Technisch makellos

In seiner Eigenschaft als Präsident klickt man sich andauernd durch einen Wust an Bulletins, Wirtschaftsberichten und Statistiken. Daß das Spiel Cyberjudas dennoch spannend ist, liegt

### Statement



Obwohl ich weiß Gott kein Freund langer Zahlenreihen und Statistiken bin, hat mir Cyberjudas doch recht gute Unterhaltung geboten: eine langfristig motivierende, technisch hervorragend gemachte „Präsidenten-Simulation", in der statt dem kriegerischen Aspekt die Diplomatie im Vordergrund steht.

# ite




Es empfiehlt sich, in den Berater-Büros ein wenig herumzuschnüffeln.

vor allem an der „Verpackung". Das Auge wird auf der Suche nach dem Verräter pausenlos von wunderschönen, wenn auch recht statischen SVGA-Grafiken verwöhnt, die von einem düsteren, stimmungsvollen Soundtrack erster Güte untermalt werden. Auch die Maussteuerung läßt kaum Wünsche offen; schnell hat man die anfangs etwas verwirrend erscheinenden Navigationselemente durchschaut und bewegt sich völlig souverän und komplikationslos durch den Cyberspace. Wer also nicht unbedingt den kurzfristigen Bollerspaß sucht,



Militär-Aktionen in aller Welt steuert der Präsident über diesen Screen.

sondern bereit ist, sich mit viel Feingefühl und Kombinationsgabe auf ein Spiel einzulassen, der wird an Cyberjudas auf lange Sicht seine Freude haben.

**Herbert Aichinger** ■



Per Computer kann man sich Infos über die Domizile seiner Berater einholen. Einer hat sich ein europäisches Schloß in die USA transferieren lassen.




## RANKING

Simulation

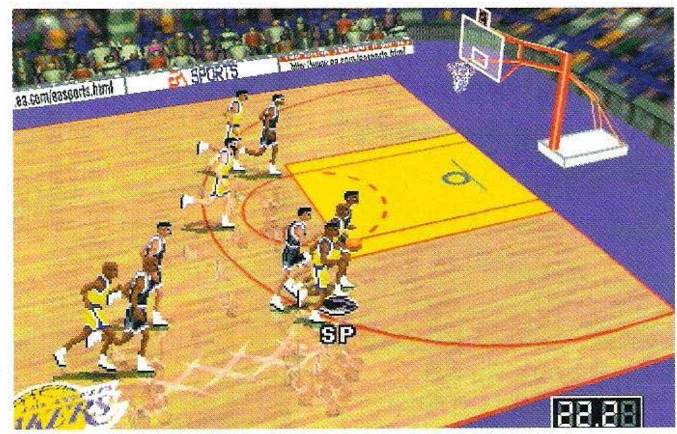
| | |
|---|---|
| Grafik | 74% |
| Sound | 71% |
| Handling | 79% |
| Spielspaß | 71% |

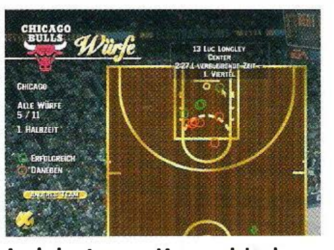
| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Merit Studios |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | befriedigend |

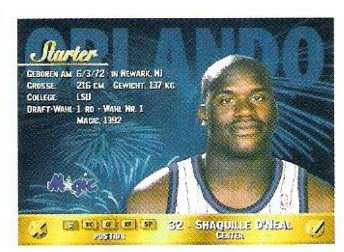
**It's magic: Nach FIFA Soccer und NHL Hockey ist auch NBA Live 96 endlich reif für die Virtual Stadium-Technologie: Der Monopolist unter den Basketball-Simulationen wirkt noch durchgestylter und technisch ausgereifter als die 95er-Ausgabe des EA Sports-Bestsellers.**

## NBA Live '96

# Millionärs-Club


Die reflektierenden Spieler-Silhouetten auf dem Parkett und die Bandenwerbung lassen sich bei Performance-Problemen deaktivieren.


Auch das ist neu: Verwandelte bzw. mißglückte Korbwürfe im Überblick!


Vor jedem Match werden die Hauptdarsteller ausführlich vorgestellt.

NBA - das ist die Welt von Michael Jordan, Shaquille O'Neal, Hakeem Olajuwon und all den anderen Spitzenverdienern, die sich regelmäßig in chronisch ausverkauften Arenen treffen und dort für ihre Fans „zaubern". Typisch für TV-Übertragungen von NBA-Spielen sind die extravaganten Kamera-Einstellungen, aus denen die Dunks, Steals und Assists gezeigt werden - kurzum: Kaum eine andere Sportart ist so sehr für die Virtual Stadium-Engine prädestiniert wie Basketball. In NBA Live `96 gibt es sechzehn grundverschiedene SVGA-Ansichten des Courts - ob man nun lieber von der Pressetribüne oder aus der Vogelperspektive zuguckt, kann während des laufenden Matches per Tastendruck entschieden werden, wobei sich das Bild in einer atemberaubenden Geschwindigkeit dreht und bei Bedarf entscheidende Szenen heranzoomt bzw. aus der Totalen zeigt.

### Gut, besser, NBA Live 96

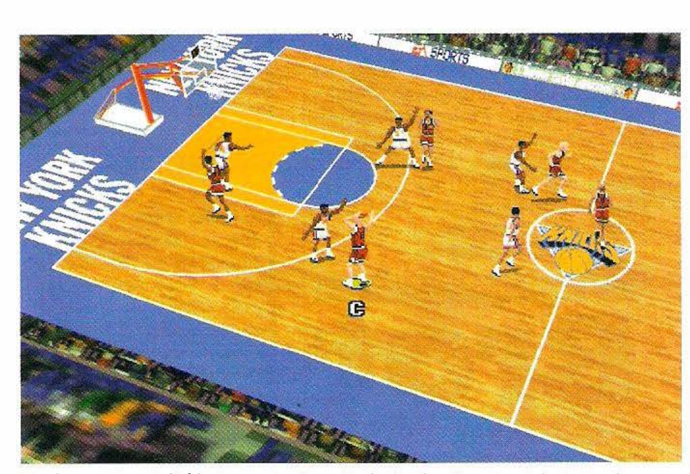
Mehr als 40 Verbesserungen und komplett neue Features gibt es gegenüber dem heißgeliebten Vorgänger. Daß die Statistiken und Analysen noch stärker ins Detail gehen (welcher Spieler hat wann von welcher Position einen Treffer erzielt) bis zu der Tatsache, daß sich die Haarfarbe von Paradiesvogel Dennis Rodman kontinuierlich während einer Saison ändert - die Designer haben wirklich an alles gedacht. Da macht's alleine schon Spaß, in den umfangreichen Datenbeständen (29 Teams, über 300 Spieler) zu stöbern. Die sind natürlich durchweg auf dem neuesten Stand der Dinge, d. h. es wurden etwaige Wechsel wie die des erwähnten Rodman zu den Chicago Bulls berücksichtigt. Auf dem gleichen unerreichbar hohen Niveau wie zuvor blieb das Gameplay und der Lärmpegel des ausrastenden Publikums.

**Petra Maueröder** ■

## Statement



Der Streetball-Boom ist vorbei, NBA Live bleibt: Einen gut ausgestalteten PC vorausgesetzt, verwöhnt die jüngste Produktion von EA Sports mit überragender Spielbarkeit, atemberaubender Grafik, Power-Sound und einer perfekten Präsentation. Wer auch nur einen Funken Interesse an Basketball hat, braucht NBA Live '96 - das gilt übrigens auch für Besitzer von NBA Live '95.


Markante Persönlichkeiten wie New York Knicks-Star Patrick Ewing kann man auch aus größerer Entfernung identifizieren.



## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | Tastatur |
| SVGA | Maus |
| DOS/WIN 3.1 | Joystick |
| WIN 95 | SoundBlaster |
| HD 8 MB | General Midi |
| CD 310 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX-50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
bis zu 2 Spieler an einem PC



## RANKING

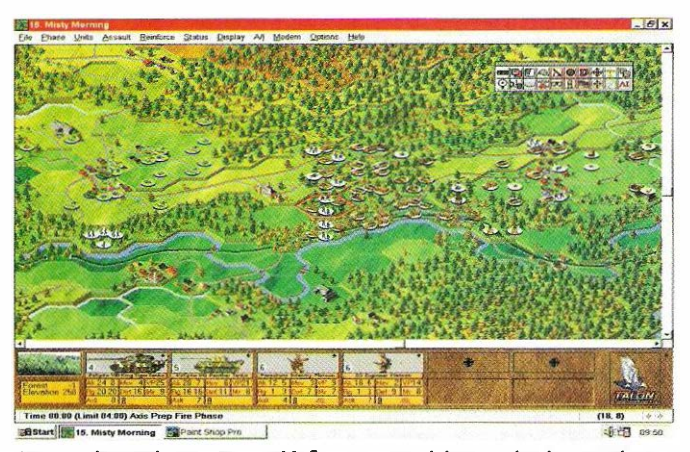
**Sportspiel**

| | |
|---|---|
| Grafik | 90% |
| Sound | 85% |
| Handling | 85% |
| Spielspaß | 93% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Electronic Arts |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | gut |

## Die große Schlacht in den Ardennen

# Panzer General 3

**Empire gibt sich kämpferisch: Der erste Teil der neuen Battleground-Reihe (wird demnächst durch die Folge „Gettysburg“ fortgesetzt) nimmt das SSI-Sortiment durch mehr Spieltiefe, hübschere Grafik und noch höheren Anspruch ins Visier.**



Grün ist die Heide: Bereits mit bloßem Auge sind die verschiedenen Höhenstufen der Landschaft erkennbar.

Unterteilt in sechs Spielphasen (Vorbereitung, Bewegung, Defensive, Offensive, Vorstoß, Nachrücken) lotst man seine Einheiten via Mausklick über die 24 Hexagon-Karten, die sich thematisch mit der berühmtesten Schlacht der amerikanischen Streitkräfte während des Zweiten Weltkriegs auseinandersetzen. Die 2D- und 3D-Ansichten mit der vom Waldsterben schlichtweg ignorierten Bilderbuch-Landschaft, den Mini-Häuschen und zinnfigurengleichen Einheiten heben sich wohltuend von den beiden bläßlichen Panzer Generälen ab. Wünschenswert wäre jedoch eine zusätzliche Zoomstufe gewesen, weil man die bis zur Unkenntlichkeit geschrumpften Truppen nicht auf den ersten Blick voneinander unterscheiden kann.

### Statement

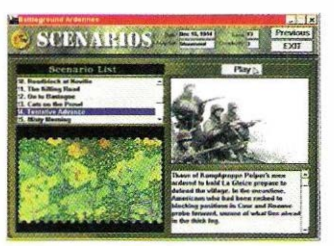


Nichts Neues im Westen: Das Spiel setzt voraus, daß Sie sich noch intensiver als beim leichter zugänglichen Panzer General mit den mannigfaltigen Eigenschaften der Einheiten auseinandersetzen. Man fordert von Ihnen ein gerüttelt Maß an Zeitaufwand und Selbstdisziplin, was fast schon in Arbeit ausartet und deshalb selbst ausgesprochenen Strategie-Fans den Spaß verdirbt.

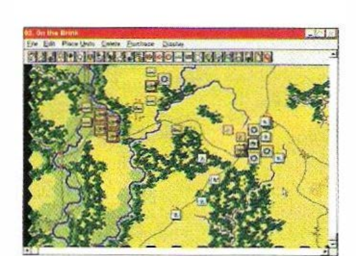
### Symbolträchtig

Die Windows-Menüs strotzen nur so vor an- und abschaltbaren Optionen und einblendbaren Info-Fenstern. Dutzende von Symbolen, Abkürzungen und Farben nötigen zum wiederholten Zurateziehen von Dokumentation und Online-Hilfe, die übrigens demnächst ins Deutsche übertragen werden. In der ersten Neugierde guckt man sich auch gern mal die Hundertschaften kurzer AVI-Files an, die die jeweilige Aktion illustrieren. Die spielspaß-abwürgende Komplexität und der recht heftige Schwierigkeitsgrad machen Battleground: Ardennes zu einem Fall für den härtesten Kern der Strategie-Kundschaft. Der wiederum freut sich über den famosen Zweispieler-Modus über's Modem und einen äußerst flexiblen Szenario-Editor.

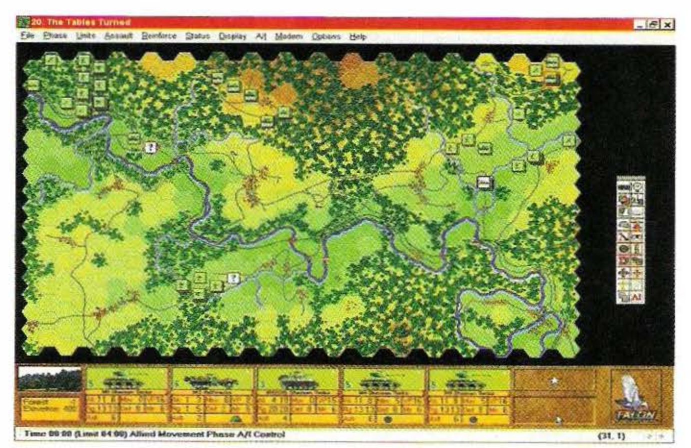
Petra Maueröder ■




24 Missionen werden von Haus aus mitgeliefert.



Selbst der Editor erfordert eine unnötig lange Einarbeitungszeit.



Nicht schön, aber sehr viel übersichtlicher: Auch eine 2D-Ansicht des Schlachtfeldes ist vorgesehen.



**SPECS & TECS**

| | |
|---|---|
| VGA | Tastatur |
| SVGA ● | Maus ● |
| ● DOS/WIN 3.1 | Joystick |
| WIN 95 | SoundBlaster ● |
| HD 5 MB | General Midi ● |
| CD 178 MB | Audio |

**REQUIRED**
386 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
Zwei Spieler an einem PC oder via Modem



**RANKING**

**Strategie**

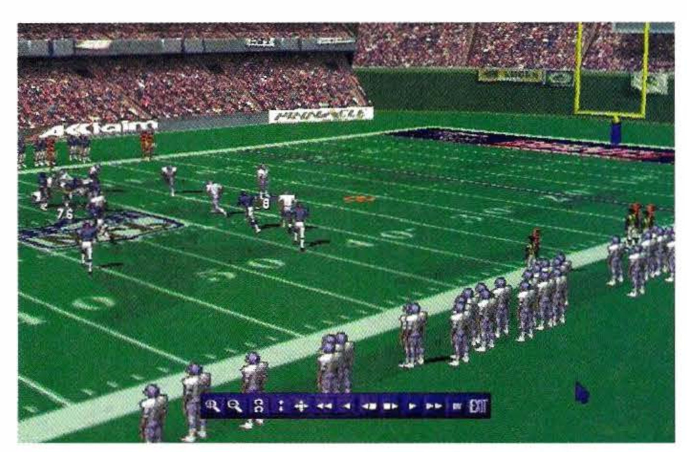
| | |
|---|---|
| Grafik | 65% |
| Sound | 65% |
| Handling | 70% |
| Spielspaß | 63% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | empire |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | befriedigend |

**Wenn die Eagles, Lions, Cardinals, Bears, Falcons, Dolphins oder Seahawks auflaufen, ist zumindest in amerikanischen Stadien tierisch was los. Bei Acclaims NFL Quarterback Club 96 bekommen Sie beinharte Football-Action wie im Fernsehen präsentiert.**

## NFL Quarterback Club 96

# Kick Off


Kein Standbild, sondern in Echtzeit berechnet: NFL Quarterback Club 96 liefert spektakuläre Spielfeld-Perspektiven.


Es ist möglich, daß es während einer Partie zu regnen beginnt.



Die Datenbank enthält Dutzende von praxiserprobten Spielzügen.

Alle elementaren Features der Simulation wurden von den seit kurzem erhältlichen Versionen für 16-Bit-Konsolen (Mega Drive, Super NES) übernommen. Abhängig von der CPU-Leistung bietet die PC-Fassung aber noch einige optische Schmankerl: So können Sie beispielsweise aus mehreren Auflösungen zwischen 320 x 200 und 1.024 x 768 Bildpunkten wählen; letzteres setzt allerdings einen Pentium-PC jenseits der 100 MHz, eine schnelle PCI-Grafikkarte und möglichst 16 MB RAM voraus. Wenn Sie mal eben einen flüchtigen Blick auf die Abbildungen werfen, erkennen Sie die TV-gewohnten Blickwinkel und die gestochen scharfen Details - sieben „Cams" von der Vogelperspektive bis zur Coach-Ansicht werden angeboten. Der Fach-Terminus NFL (National Football League) und der Zusatz „96" verraten uns, daß sich im Spiel die Logos, Stadien und Spieler aller maßgeblichen Teams wiederfinden. Das heißt, Quarterback Steve Young und Teamkollege Jerry Rice spielen wie in der Realität bei den San Francisco 49ers.

### Grafischer Touchdown

Nichts Neues beim Spielverlauf: Aus einer riesigen Palette an Spielzügen wählt man eine Variante aus und übernimmt dann z. B. den Part des Quarterbacks, wobei sich die vermummten Muskelpakete nicht immer mit der nötigen Präzision steuern lassen. Da die Strategien, Regeln und Fachbegriffe („Was ist denn bitteschön ein Wide Receiver?") nicht im Handbuch erläutert werden, setzt das Programm genreüblich eine Menge American Football-Wissen voraus. Mit dem eleganten Look der Menüs, der schwungvollen Hintergrundmusik und dem engagierten Publikum erinnert NFL Quarterback Club 96 frappierend an die neueren EA-Sports-Kracher (NHL Hockey, NBA Live, PGA Tour Golf).

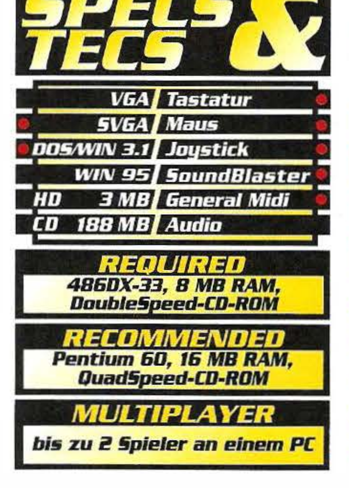
**Petra Maueröder**

### Statement



Wenn Sie nicht sofort und auf der Stelle eine neue Football-Simulation brauchen, dann sollten Sie zumindest noch das Erscheinen von Madden NFL '96 abwarten. Ansonsten wird NFL Quarterback Club 96 von Unneccessary Roughness 96 wegen der besseren Spielbarkeit und des informativeren „Rosters" geschlagen. Aufgrund der unübersehbaren Stärken bei der Spielfeld-Darstellung ist aber auch die Variante von Acclaim empfehlenswert.


50 vorgefertigte Matches und Spielsituationen von historischer Bedeutung können nachgespielt werden.



SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | Tastatur |
| SVGA | Maus |
| DOS/WIN 3.1 | Joystick |
| WIN 95 | SoundBlaster |
| HD 3 MB | General Midi |
| CD 188 MB | Audio |

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu 2 Spieler an einem PC

### RANKING

Sportspiel

| | |
|---|---|
| Grafik | 80% |
| Sound | 70% |
| Handling | 65% |
| Spielspaß | 71% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Acclaim |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | gut |

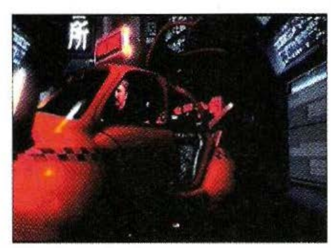
**Eine mögliche Zukunft, in der die Menschen der totalen Kontrolle eines großen, computergesteuerten Überwachungsapparats ausgeliefert sind, ist seit George Orwells 1984 ein beliebtes Thema der Geschichtenschreiber und Filmemacher. Mindscape verpackte eine Variation dieses Themas in einen interaktiven Film.**

## Angel Devoid - Face of the Enemy

# Total Recall


Dem Verbrecher Auge in Auge gegenüber - leider kann kein Außenstehender Jake von Angel Devoid unterscheiden.


Sieht man einen Gegner auf sich zukommen, ist es oft schon zu spät.


Mit dem Gesicht eines Verbrechers sollte man nicht mit jedem sprechen.

Eben noch Verbrecherjäger, nun plötzlich ein gesuchter Krimineller. Wie schnell so etwas gehen kann, stellt Jake Hard fest, als er nach einem schweren Unfall und einer anschließenden plastischen Operation plötzlich mit dem Gesicht seines größten Erzfeindes aufwacht. Zeit zum Fragen bleibt ihm nicht, als die Krankenschwester, nachdem sie ihm den Verband abgenommen hat, kreischend aus dem Zimmer rennt. Also packt Jake seine Sachen und springt aus dem Fenster. Nur wo soll er hin? Mit dem Gesicht des größten noch lebenden Verbrechergehirns, Angel Devoid, kann er sich bei seinen alten Freunden nicht sehen lassen, und mit den Spießgesellen von Angel Devoid möchte er sich gar nicht erst abgeben. Also schleicht er sich hinein ins nächtliche Neo-City, eine Großstadt irgendwann in der fernen Zukunft. Bei seiner Flucht durch Neo-City stehen ihm lediglich zwei alte Freunde bei: seine Pistole und ein Mini-Computerterminal, das ihm hilft, seine von Amnesie gebeutelte Erinnerung wieder aufzufrischen.

### Unter Zeitdruck

Gesteuert wird der „Interactive Movie" (anders kann man Angel Devoid beim besten Willen nicht nennen) nur mit der Maus. Der Spieler erlebt das Spiel aus der First-Person-Perspektive und darf zwischen ständigen Rendersequenzen ab und zu mit der Spielumgebung interagieren. Meistens gibt man die Laufrichtung an, in der sich die Hauptperson weiterbewegen soll, hin und wieder muß man auch seine Pistole gegen einen Gegner einsetzen. Was Angel Devoid mit einem anderen Spiel dieser Ausgabe (Brain Dead 13) gemeinsam hat, ist der unangenehme Zeitdruck, der in kritischen Szenen entsteht: daß es an der Zeit war zu schießen, merkt man meistens erst dann, wenn ein Totenkopf hämisch vom Bildschirm grinst.

**Thomas Borovskis** ■

### Statement



Für die Videosequenzen muß man größte Achtung zollen: sowohl technisch als auch schauspielerisch kann Angel Devoid mit jedem Interaktiven Film konkurrieren. Wo es hapert, ist die Spielbarkeit. Weil man nur selten weiß, ob Flucht oder Angriff angesagt ist, stirbt man viel zu schnell und beschäftigt sich die meiste Zeit mit dem Abspeichern des Spiels. Schade um die durchdachte SciFi-Story!


Den Leistungen der Schauspieler muß Achtung gezollt werden. Die vier CDs sind mit Filmsequenzen und Rendergrafik randvoll belegt.

### SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | Tastatur |
| SVGA | Maus |
| DOS/WIN 3.1 | Joystick |
| WIN 95 | SoundBlaster |
| HD 3 MB | General Midi |
| CD 2000 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option

### RANKING

Interaktiver Spielfilm

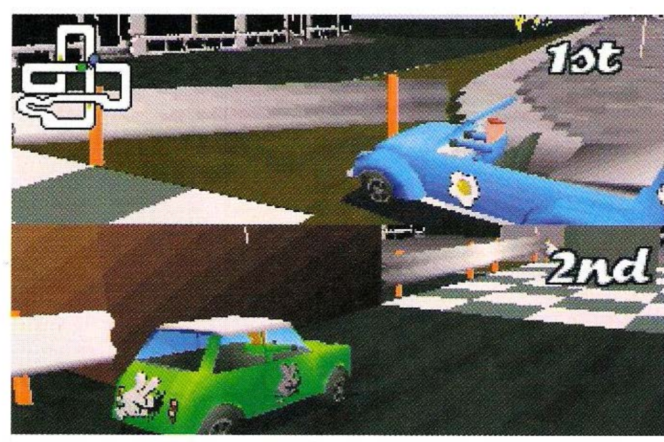
| | |
|---|---|
| Grafik | 80% |
| Sound | 84% |
| Handling | 45% |
| Spielspaß | 46% |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Mindscape |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | gut |

Big Red Racing

# Maxi Machines

**Mit MicroMachines oder Destruction Derby zeigte sich, daß völlig actionorientierte Rennspiele durchaus ihre Liebhaber finden. Big Red Racing ist der jüngste Vertreter dieses derzeit sehr populären Genres. Kann das Domark-Programm neue Impulse geben?**



Der Splitscreen-Modus läßt nur noch wenig von der Strecke erkennen, auch die verschiedenen Kamerapositionen verbessern die Situation kaum.

Big Red Racing hat erstaunlich lange auf sich warten lassen, denn immerhin lag die Demoversion schon vor über drei Monaten vor. Das Warten hat sich aber gelohnt: Big Red Racing ist das wohl am leichtesten zu fahrende Rennspiel, das momentan erhältlich ist, dennoch müssen in puncto Fahrgefühl und Spielspaß keine Abstriche gemacht werden. Auf 18 Strecken unterschiedlichster Schwierigkeit gilt es, sämtlichen Gegnern die Rücklichter zu zeigen - was alles andere als originell ist. Sehens- und fahrenswert sind eher die 12 unterschiedlichen Fahrzeuge, in denen man sich fortbewegen kann.

## Statement

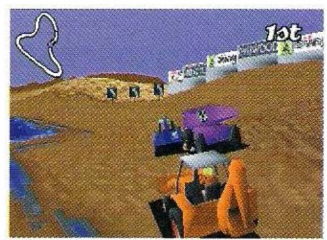


Big Red Racing ist ein kurzweiliges Spiel ohne jeglichen intellektuellen Anspruch. Mit den witzigen Fahrzeugen, den abwechslungsreichen Strecken und den hörenswerten Audiotracks ist das Spiel die Samstagabend-Show unter den Rennspielen. Wer auf die Simulation von Fahrphysik und auf Straßenverkehrsregeln verzichten kann, ist mit Domarks Spiel bestens bedient.

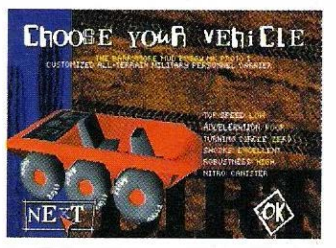
## Fuhrpark ahoi!

Im allgemeinen stehen pro Strecke zwei Vehikel zur Verfügung, die sich für die Strecke am besten eignen. In Stadtkursen stehen echte Autos zur Auswahl, Wasserstrecken lassen die Wahl zwischen Schlauchboot und Luftkissenboot, im Eis darf man sich auf ein Schneemobil setzen, im Morast in Baufahrzeuge und auf fremden Planeten in futuristische Buggies. Während die eine Alternative meist eine gute Straßenlage bietet, erfreut die zweite Alternative mit hohen Geschwindigkeiten oder besonders stabiler Bauweise. Gerade für eher aggressive Fahrer bietet sich dies an, da ein Rennen selten ohne Rempeleien zu Ende geht und so manche Konkurrenz nur durch geschicktes Schubsen an diverse Hindernisse zu stoppen ist.
Die Steuerung ist überzeugend einfach - außer den Richtungstasten gibt es nur noch die Nitro-Einspritzung. Mit etwas Routine lassen sich dennoch sehenswerte Drifts und Slides hinlegen.

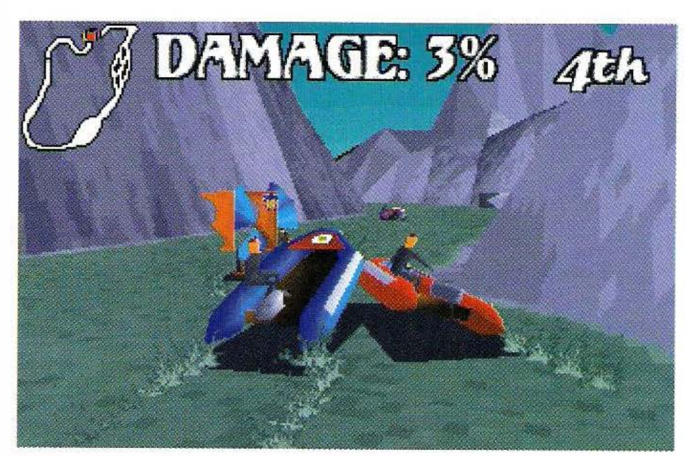
Harald Wagner ■



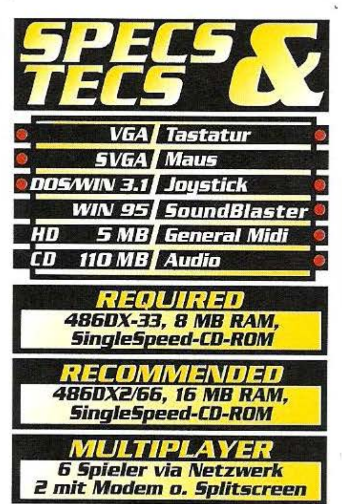
Sogar zerbrechliche Bagger haben gegen die schweren Laster eine Chance.



Zwölf Fahrzeuge - vom Jeep bis zum Hubschrauber - stehen zur Wahl.



Bei Kollisionen heben die leichten Schlauchboote schnell ab, weit öfter endet jedoch das Rennen mit dem Verlassen der Wasserfläche.



SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | Tastatur |
| SVGA | Maus |
| DOS/WIN 3.1 | Joystick |
| WIN 95 | SoundBlaster |
| HD 5 MB | General Midi |
| CD 110 MB | Audio |

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 16 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
6 Spieler via Netzwerk
2 mit Modem o. Splitscreen



RANKING

Rennspiel

| | |
|---|---|
| Grafik | 73% |
| Sound | 70% |
| Handling | 83% |
| Spielspaß | 78% |
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | Domark |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | ausreichend |

## Arcade America

# Cannonball Fever

**Spielen unter Windows? Da muß man doch gewaltige Abstriche in Kauf nehmen, oder? Falsch! 7th Level beweist, daß atemberaubende Animationen und gelungenes Gameplay auch im Fenster möglich sind!**

Joey und die Monster nennt sich eine mehr oder weniger talentierte Nachwuchsband, die durch einen dummen Zufall die einmalige Chance erhält, bei einem großen Festival in Woodstock aufzutreten und ihre musikalischen Meisterwerke in die weite Welt hinauszutragen. Doch es läuft alles schief. Joey, der pummelige Bandleader, verschläft am Tag der Abreise, so daß sich seine lieben Kollegen ohne ihn auf den Weg zur amerikanischen Ostküste machen. Vier Stunden bleiben Joey noch, um seine Freunde zu finden und nach Woodstock zu kommen. Zum Glück hat sein flotter Flitzer ein paar Pferdestärken mehr... Arcade America läßt sich nur mit Abstrichen in ein bestimmtes Genre einordnen. Vielmehr ist es eine sehr schöne Mischung aus den Klassikern „All American Cross Country Road Race", „Loderunner" und „Donkey Kong".
Um die riesige Distanz zwischen Ost- und Westküste möglichst schnell zurückzulegen, steigen Sie zu Beginn eines Levels in Ihren kleinen Rennboliden. Auf einem dreispurigen Highway gilt es nun, Autos, Bäumen, Kakteen, Bären und Hasen auszuweichen; eine Kollision hält nur unnötig auf und verkürzt die zur Verfügung stehende Zeit. Darüber hinaus sollten Sie auch auf herumliegende Extras (Munition, Bonusleben, Turbolader) achten, die Ihnen das Leben in den folgenden Leveln erleichtern. Das Hauptaugenmerk hat 7th Level nämlich auf den Plattform-Part gelegt. Arcade America ist aber kein simples Jump & Run, wie man anfangs vermuten könnte, sondern eher ein relativ anspruchsvolles Denkspiel, bei dem auch ein wenig Geschicklichkeit gefragt ist. So sind blinde Vorstöße in Richtung Levelausgang nur selten mit Erfolg gekrönt, da man schnell auf einen plötzlich auftauchenden Gegner trifft. Deshalb sollte man zu Beginn eines neuen Bildschirms die Abläufe genau studieren. Wo fliegen die Geister hin? Was bewirkt der Schalter? In welchen Intervallen wird geschossen? Erst wenn man all diese Fragen beantworten kann, sollte man sich auf den Weg machen - und zwar möglichst schnell, denn die zur Verfügung stehenden vier Stunden vergehen wie im Flug.
Ausgestattet ist Joey mit den nötigsten Funktionen: er kann springen, mit der Schleuder schießen, mit seinem überdimensionalen Bauch angreifen und an einem Gegenstand ziehen bzw. einen Knopf



Im Grand Canyon wird Joey von brüllenden Löwen und bitterbösen Schlauchbooten überrascht.




In Las Vegas hat Joey die Möglichkeit, am einarmigen Banditen zu spielen - mit ein wenig Glück öffnet sich ein Geheimlevel.

drücken. Trotzdem gibt es viel zu tun, denn 7th Level hat zahlreiche Objekte, die beispielsweise den Zugang zu einem Bonuslevel freilegen oder eine Falle deaktivieren, in die Hintergrundgrafik integriert.

## Geschmeidige Animationen

7th Level konnte sich bei der grafischen Gestaltung selbst übertreffen. Arcade America wirkt noch einmal eine Ecke runder und geschmeidiger als Battle Beast, so daß der Ausdruck „interaktiver Zeichentrickfilm" das Spielgeschehen fast ein wenig besser umschreibt als die Bezeichnung „Plattformspiel". Alle 60 Spielbildschirme machen einen ausgezeichneten Eindruck und zeichnen sich durch hohen Detailreichtum aus. So winkt Ihnen in Las Vegas beispielsweise der legendäre Cowboy zu, und auf Alcatraz beschweren sich die Geister der verstorbenen Häftlinge über die ständige Lärmbelästigung. Apropos Lärmbelästigung! Arcade America kommt erst richtig zur Geltung, wenn Sie über qualitativ hochwertige Lautsprecher mit satter Leistung verfügen. Kräftiger Rock und beschwingte Jazzstücke wechseln sich ab und verleihen dem Spiel eine ganz eigene Note. Die deutsche Sprachausgabe trägt ebenfalls stark zur amüsanten Comicatmosphäre bei, zumal die schrille Performance-Künstlerin Nina Hagen für Joeys Mutter verpflichtet werden konnte.

Oliver Menne ■



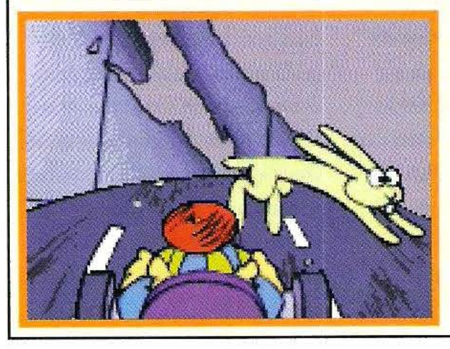



Zu Beginn eines Levels werden Sie mit hervorragenden Zeichentricksequenzen auf das jeweilige Szenario eingestimmt.



## Das Rennen



Quer durch die Vereinigten Staaten geht Joeys Reise. Das Rennen spielt sich allerdings nur im linken, unteren Bildschirmviertel ab, so daß man schon genau hinsehen muß, um alle Gegenstände abgreifen zu können.

## Statement



Arcade America ist in puncto Grafik und Sound ein wahres Feuerwerk - das steht außer Frage! Nur das Gameplay läßt ein wenig zu wünschen übrig. Die Levels werden zwar stetig komplexer und dadurch auch schwieriger, für fortgeschrittene Spieler stellen sie jedoch keine echte Herausforderung dar. Einsteigern und allen, die opulente Grafik schätzen, kann man Arcade America aber bedingungslos ans Herz legen.



## Specs & Tecs

| | |
|---|---|
| VGA | Tastatur |
| SVGA | Maus |
| DOS/WIN 3.1 | Joystick |
| WIN 95 | SoundBlaster |
| HD 1 MB | General Midi |
| CD 600 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
486DX2/66, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option



## Ranking

Plattformspiel

| | |
|---|---|
| Grafik | 89% |
| Sound | 88% |
| Handling | 75% |
| Spielspaß | 76% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | 7th Level |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | sehr gut |

Absolute Zero

# Stimmungskanone

**Nach Tank Commander und Lords of Midnight wagt Domark nun einen Schritt in die Zukunft: Absolute Zero ist eine Mischung aus Weltraumsimulation und Actionshooter. Gerade jetzt stellt sich natürlich die Frage: ist Absolute Zero besser als Wing Commander oder Tie Fighter?**

Die Handlung spielt sich auf dem vereisten Jupitermond Europa im 24. Jahrhundert ab. Terranische Kolonisten versuchen die Eismassen zu schmelzen, um Wasser für Kernreaktoren zu gewinnen. Durch die Aktivitäten auf der Oberfläche wird eine außerirdische Zivilisation wieder zum Leben erweckt, die seit vielen Jahren dort eingefroren war. Ohne lange zu fackeln, erklären diese Morgenmuffel den Terranern den Krieg und zerstören Europa City. Nun liegt es an Ihnen, die minimalen Verteidigungsanlagen der Kolonie zu nutzen und die Aliens so lange aufzuhalten, bis Verstärkung eintrifft.

In jeder Mission übernimmt der Spieler die Rolle eines anderen Spezialisten. Dies ist durch die unterschiedlichen Fähigkeiten der Charaktere bedingt: einige sind ausgezeichnete Piloten, während andere sich besser für Oberflächenkämpfe eignen. Insgesamt stehen sieben Luft- oder Landfahrzeuge zur Verfügung. Die erste Mission ist eine typische Kampfmission, in der Aufklärungssonden abgeworfen werden müssen. In der zweiten macht sich ein neuer Charakter in einem Landfahrzeug auf die Suche nach Überlebenden.

Das Flugmodell der Jets ist ballistisch, d. h. sie folgen so lange der natürlichen Bahn, bis der Pilot durch Seiten- oder Aufwärtsschub die Flugrichtung ändert. Es ist nicht möglich, das Fluggerät um die eigene Achse zu drehen - eine Funktion, die man in einer dreidimensionalen Umgebung nicht hätte übersehen dürfen.

Die Handlung in Absolute Zero ist spannend und sehr atmosphärisch. Leider gerät der Spielspaß, bedingt durch einige Unstimmigkeiten, arg ins Schleudern. In einer der Missionen ist es beispielsweise notwendig, sechs Schiffe innerhalb von sechs Minuten zu zerstören, was sich als praktisch unmöglich erweist. Da das Spiel auf Handlungsverzweigungen à la Wing Commander verzichtet, muß jede Mission erfüllt werden, bevor sich die Story fortsetzt. Auch auf eine Autopilot- oder Zeitrafferfunktion wurde leider verzichtet.

Der sich schnell einstellende Frust überschattet daher die positiven Aspekte. Die Storyelemente sind gut durchdacht, der Soundtrack schafft Atmosphäre, und der Handlungsfaden, der durch Tagebücher und ständige E-Mails zwischen den Charakteren aufrechterhalten wird, ist über weite Strecken interessant.

**Markus Krichel** ■



**Die einzelnen Piloten kommunizieren via E-Mail miteinander.**



**Absolute Zero bietet eine reichhaltige Auswahl an Fahr- und Flugzeugen.**



**Die detaillierte SVGA-Grafik auf der Oberfläche des Planeten ist erstaunlich schnell. In diesem Punkt kann sich Absolute Zero mit jedem Produkt messen.**






Absolute Zero ist keine ernstzunehmende Flugsimulation, aber das sind Wing Commander und Tie Fighter auch nicht unbedingt. Grafisch kann sich Domarks Weltraumballerei durchaus mit diesen beiden Referenzprodukten messen. Der Unterschied liegt im Detail: die vielen kleinen Unstimmigkeiten führen letztendlich zu mehr Frust als Lust. Absolute Zero ist ein Spiel, dem ein paar Monate zusätzliche Designarbeit gut getan hätten.




**RANKING**

3D-Action

| | |
|---|---|
| Grafik | 80% |
| Sound | 82% |
| Handling | 65% |
| Spielspaß | 63% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Domark |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | befriedigend |

**Mit Earthsiege 2: Skyforce startet Sierra den Großangriff auf MechWarrior 2. Neue Kampfroboter und eine völlig überarbeitete Engine sollen an Activisions teurerem Lizenzspiel kratzen.**



## Earthsiege 2: Skyforce

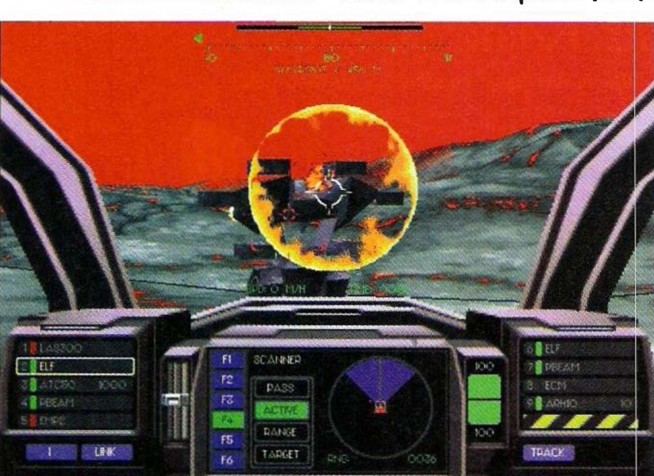
# Heavy Metal

Weit nach der Jahrtausendwende entwickeln eine Handvoll Wissenschaftler eine neue revolutionäre Robotergattung. Die Cybriden, so der klangvolle Name der schwerbewaffneten Metallkrieger, werden von Prometheus, einer übergeordneten künstlichen Intelligenz, gesteuert - und genau das wird der Menschheit zum Verhängnis. Durch eine unvorhersehbare Fehlfunktion wird Prometheus, und damit auch die riesige Roboterarmee, zum erbittertsten Feind der Menschheit. Die erste Angriffswelle kann gerade noch abgewehrt werden.
So weit ist die Story aus dem ersten Teil Earthsiege: Metaltech bekannt. Die Cybriden haben sich aber nun neu formiert und operieren von einer geheimen Mondbasis aus. Prometheus hat aus der ersten Niederlage gelernt und kurzerhand einen neuen Plan ausgeklügelt, um den Planeten Erde von der Menschheit zu befreien. In der kurzen Atempause hat sich aber auch der menschliche Widerstand neu formiert, man ist auf den zweiten Schlag vorbereitet. Mit Hilfe einiger Cybriden, die ein paar eifrige Rebellen erobern konnten, soll die Mondbasis eingenommen werden. Doch bis dahin muß ein langer, steiniger Weg beschritten werden.
Sie schlüpfen in die Rolle eines Rebellen und steuern einen dieser riesigen Kampfkolosse. Vor einem Einsatz erhalten Sie von Ihrem Commander eine detaillierte Missionsbeschreibung, die teils als Video-Sequenz, teils in Form übersichtlicher Geländekarten präsentiert wird. Diese Informationen sollten Sie so gut es geht verinnerlichen, um später nicht völlig planlos durch das Einsatzgebiet zu irren. Danach muß der jeweilige Roboter - im Verlauf des Spiels wird Ihnen eine Vielzahl an verschiedenen Hercs angeboten, unter anderem die neue Klasse Razor und die verschiedenen Flugroboter - nach individuellen Maßgaben ausgestattet werden.
Hier bietet Earthsiege 2: Skyforce nicht ganz so viele Möglichkeiten und ist deshalb auch

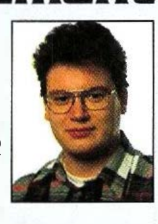




**Selbst die Explosionen lassen sich in puncto Detailtiefe variieren (unten); eine der Zwischensequenzen (links).**




### Statement



Earthsiege 2: Skyforce kann technisch sicherlich mit MechWarrior 2 gleichziehen. Allerdings richtet sich das Produkt eher an die Einsteiger unter den Roboterschlacht-Fans, denn die BattleMechs lassen sich doch mit deutlich mehr Liebe zum Detail ausstatten als die Hercs. Trotzdem: Earthsiege 2 ist ein durchweg empfehlenswertes Spiel für jeden, der gerne mit Metall-Kolossen in die Schlacht zieht.

nicht so komplex wie MechWarrior 2, für den Einsteiger ist das aber eher ein ausgesprochen großer Vorteil! Zu den neuen Waffen gehören zum Beispiel ein 500 Gigawatt starker Laser und weitflächig explodierende AEW-Raketen.

Der Schwierigkeitsgrad steigt während des Spiels langsam an. In den ersten der insgesamt 50 Missionen muß lediglich alles, was auch nur ansatzweise nach einem Feind oder einer feindlichen Stellung aussieht, unter Beschuß genommen und vernichtet werden. Erst später müssen die Einsätze richtig geplant werden. Dies gehört genauso zur Benutzerfreundlichkeit von Earthsiege 2 wie das vereinfachte Cockpit; Sie müssen nun nicht mehr alle 30 bis 40 Tasten im Kopf haben, um Ihren Herc einigermaßen effektiv zu steuern.

Dazu steht Ihnen auch die interne Kommunikation mit den anderen Herc-Piloten zur Verfügung. Per Tastendruck können Sie eindeutige Befehle erteilen, um beispielsweise brenzligen Situationen zu entkommen oder einen Stützpunkt von allen Seiten anzugreifen.

## Feine Texturen

Grafisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger eine Menge getan. Die SVGA-Grafik ist nun deutlich flüssiger, allerdings wird ein entsprechender Rechner natürlich vorausgesetzt. Ein Pentium 90 sollte es schon sein. Das Terrain ist sehr realistisch und bietet nicht nur flache Ebenen, sondern auch langgezogene Gebirgsketten bzw. tiefe Täler. Dadurch ergibt sich ein ganz besonderer Effekt, wenn man die Spitze eines Berges erreicht und dann seinen Blick runter ins Tal senkt. Ein atemberaubendes Gefühl. Auch die Texturen der Hercs wurden kräftig überarbeitet, so daß diese




**Die Höhenunterschiede spielen bei Earthsiege 2 eine große Rolle. Oft stehen die Hercs weit unterhalb des Spielers und sind so schwer auszumachen.**




**Nur mit einem sehr schnellen Pentium kann man die gegnerischen Hercs in so einer berauschenden Qualität genießen.**

nun noch „lebensechter" und „geschmeidiger" in ihren Bewegungen wirken. Alle diese Feinheiten lassen sich auch abschalten, um das Spiel auf einem langsamen Rechner einigermaßen erträglich zu gestalten.

**Oliver Menne** ■



**In dieser Zwischensequenz sehen Sie einen Flug-Roboter Im Anflug.**



## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | Tastatur |
| SVGA | Maus |
| DOS/WIN 3.1 | Joystick |
| WIN 95 | SoundBlaster |
| HD 10 MB | General Midi |
| CD 500 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option

## RANKING

**Simulation**

| | |
|---|---|
| Grafik | 83% |
| Sound | 79% |
| Handling | 86% |
| Spielspaß | 82% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Sierra |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | befriedigend |

Redghost

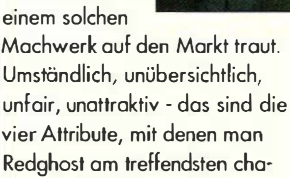
# Kriegsgreuel

**Die Flut an Kriegs-Strategiespielen, die momentan über uns hereinbricht, ist nur mit dem 3D-Action-Fieber zu vergleichen, das id Software seinerzeit ausgelöst hat. Nun zeigt uns die Firma Maelstrom anhand von Redghost, daß es gar nicht so einfach ist, ein Meisterwerk wie Command & Conquer zu programmieren.**

Ähnlich wie C&C besteht Redghost aus einer Folge von Missionen, die Einsatzgebiete in allen Teilen der Welt abdecken. Sie bekämpfen dabei mit umfangreichem Kriegsgerät eine Terrororganisation, die mit allen Mitteln versucht, ihren Einflußbereich immer weiter auszudehnen. Intro und Cut-Scenes des Spiels sind grafisch gut gelungen, orientieren sich am C&C-Stil, laufen allerdings nicht wie dort im Vollbildmodus ab. Die rockige Begleitmusik klingt zu baßlastig und beinahe so verzerrt, als ob sie aus dem PC-Lautsprecher kommen würde - kein Genuß! Im Spiel selbst wird man größtenteils mit grober VGA-Grafik abgespeist, zudem erweist sich die Screen-Aufteilung (Menü links, Spielfeld rechts) als unpraktisch. Die unübersichtliche Map und eine umständliche Steuerung über Maus und Funktionstasten sorgen weiterhin dafür, daß sich die Begeisterung in Grenzen hält.
Zwei Möglichkeiten bieten sich dem PC-Krieger, auf dem Schlachtfeld zu bestehen: Redghost verfügt über einen Strategie- und einen Actionmodus. In ersterem kommandiert man seine Einheiten aus der Vogelperspektive über die Map, während dem Actionteil eine 3D-Engine zugrundeliegt. Diese ist zwar schnell, liefert aber extrem pixelige Bilder. Freund und Feind lassen sich im Strategieteil optisch kaum unterscheiden, die mangelhafte Charakterisierung der einzelnen Einheiten macht selbst den Umgang mit den eigenen Truppen zum Glücksspiel.
Trotzdem gibt es auch Positives zu vermelden: Redghost läßt sich problemlos auf einem 486er betreiben, der nur mit einem SingleSpeed-CD-ROM-Laufwerk ausgestattet ist.

**Herbert Aichinger** ■

## Statement



Es ist schon dreist, daß sich Maelstrom im Zeitalter von C&C und WarCraft 2 noch mit einem solchen Machwerk auf den Markt traut. Umständlich, unübersichtlich, unfair, unattraktiv - das sind die vier Attribute, mit denen man Redghost am treffendsten charakterisieren kann.




**Unübersichtlich und umständlich zu bedienen: der Strategie-Part von Redghost. Man kann kaum Freund und Feind auseinanderhalten.**



**Schnell, aber viel zu grob: die Grafik des Action-Modus.**



**Im Intro mag die Grafik noch (trügerische) Hoffnungen wecken...**




**Wenigstens bei den Panzerbildchen in der Info-Datenbank bekommt man SVGA zu sehen.**




## RANKING

**Strategie**

| | |
|---|---|
| Grafik | 49% |
| Sound | 47% |
| Handling | 33% |
| Spielspaß | 42% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Maelstrom |
| Preis | ca. DM 120,- |
| CD-Advantage | ausreichend |

**Space Bucks ist eine wohldurchdachte, komplexe Handelssimulation, die sich in dieser Form vor praktisch jedem Hintergrund abspielen könnte. Die Tatsache, daß Space Bucks im Weltraum angesiedelt ist, geht einzig und allein auf die Beliebtheit von Spielen mit einem SciFi-Thema zurück.**

## Space Bucks

# Plan-Quadrant



**Sehr benutzerfreundlich: Handelsrouten lassen sich bei Space Bucks mit wenigen Mausklicks festlegen und wieder aufheben.**


**Neue Technologien machen die Flotte schneller und bringen die Schiffe sicher zum Bestimmungsort - das kostet aber auch eine Kleinigkeit.**


**Verhandlungen mit den Außerirdischen sind mitunter langwierig.**

Space Bucks ist in drei Basismodule (Galaxie, Planeten, Schiffbau) unterteilt. Der Galaxie-Bildschirm beinhaltet eine Karte aller erforschten Gebiete und gibt Auskunft über einzelne Sternensysteme bzw. welche Güter deren Bewohner benötigen und anbieten. Informationen wie Flugziel, Ladung, Energieverbrauch und Rentabilität erläutern den zu erwartenden Verdienst.
Nachdem man sich für eine profitträchtige Route entschieden hat, beginnen Verhandlungen mit den außerirdischen Handelsministerien um die Sicherung der Landerechte. Danach müssen Weltraumhäfen gebaut werden, die man durch Kneipen, Restaurants oder Landegeschäfte zusätzlich aufwerten kann.
Als nächstes gilt es, Schiffe zu bauen und die Handelsroute festzulegen. Auf dem Weg zum Zielplaneten müssen natürlich die Güter, sofern sie auf dem Startplaneten nicht vorhanden sind, abgeholt und bezahlt werden. Dabei muß streng darauf geachtet werden, daß das Schiff nicht leer fliegt und damit wertvolle Ressourcen verschleudert. Nachdem alle Handelsparameter festgelegt wurden, wird ein weiteres Eingreifen nur noch im Falle unvorhergesehener Ereignisse, beispielsweise bei einem Angriff der Piraten, notwendig. In diesem Fall wählt man die Asterix-Methode und „haut ihnen eins auf die `übe". Alternativ können Sie auch Fersengeld zahlen oder die Freibeuter einfach bestechen.

### Altbewährt

Weitere grundlegende Elemente des Geschäftslebens, wie Werbung, Ausbau des Fuhrparks, Sabotage der Konkurrenz, Aufrüsten der Schiffe oder Verbesserung der lokalen Industrie gehören wohl mittlerweile zum Standard und sind daher auch in Space Bucks zu finden.

**Markus Krichel** ■

### Statement



Space Bucks ist eine gelungene Handelssimulation. Impressions, Trend zur besseren Grafik (Caesar 2), setzt sich deutlich fort. Die zahlreichen Videosequenzen sind sicher auf die jüngst stattgefundene Fusion mit Sierra zurückzuführen. Dennoch ist das Grundgerüst der Simulation interessant genug, um sich in diesem hart umkämpften Genre behaupten zu können.



**Beim Beladen des Schiffs muß immer darauf geachtet werden, daß auch alle Ladebuchten randvoll gefüllt sind - sonst verschenkt man Bares.**



## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | Tastatur |
| SVGA | Maus |
| DOS/WIN 3.1 | Joystick |
| WIN 95 | SoundBlaster |
| HD 5 MB | General Midi |
| CD 500 MB | Audio |

**REQUIRED**
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
keine Multiplayer-Option



## RANKING

**Wirtschaftssimulation**

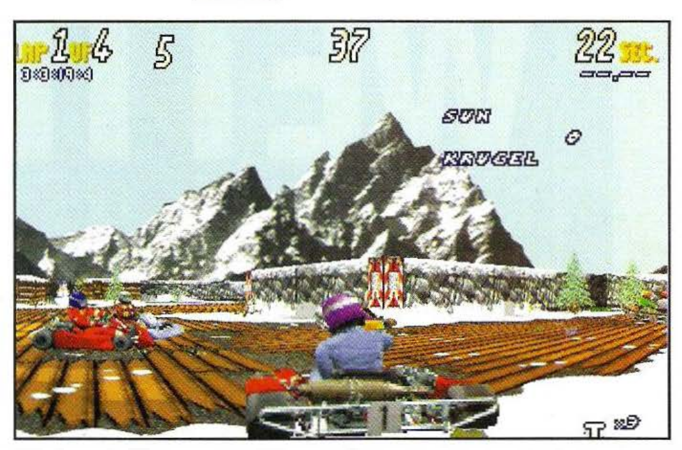
| | |
|---|---|
| Grafik | 80% |
| Sound | 75% |
| Handling | 83% |
| Spielspaß | 72% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Impressions/Sierra |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | befriedigend |

Manic Karts

# Tiefergelegt

**Nicht jeder hat das unverschämte Glück, bereits in jungen Jahren die ersten Erfahrungen in Sachen Rennsport auf der elterlichen Kart-Bahn sammeln zu dürfen. Kein Grund zur Verzweiflung: Der Nachfolger zu Super Karts steht bereits in den Startlöchern!**


Wo einem in Küstennähe das Aquaplaning zu schaffen macht, hat man im schneebedeckten Hochgebirge mit riesigen Eisschollen zu kämpfen.

Die sechzehn Rennstrecken sind komplett neu durchgestylt und verteilen sich wie bisher rund um den Globus: Brasilianischer Dschungel, französische Skigebiete, die Skyline von Manhattan, australische Strände oder der Londoner Regierungsbezirk müssen als SVGA-Kulisse herhalten. Sie haben einen PC mit einer Taktrate unter 75 MHz? Kein Problem: Die Frame-Raten können stufenlos angepaßt und Texturen ausgeblendet werden; im ungünstigsten Fall greift man eben auf konventionelle VGA-Grafik zurück. Wem in der vorherigen Version noch die ziemlich unnötigen „Zacken" in den Seitenbegrenzungen unangenehm aufgefallen sind, der darf aufatmen - Manic Karts kommt ohne derartige, Grafik-Engine-bedingte Schikanen aus.

## Statement

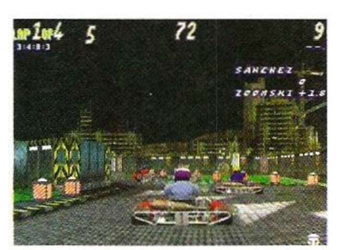
Das ist das einzige Kart-Rennspiel, das genauso toll aussieht wie es sich spielt - und das liegt nicht zuletzt am extrem spritzigen SVGA-Modus und den pfiffigen Strecken mit ihren tausend Niederträchtigkeiten. Der verblüffend günstige Preis ist ein echter Knaller und macht die Entscheidung noch leichter. Wann sonst bekommt man so viel Spielspaß für so wenig Geld?

## The Need for Speed

In Sachen fahrerisches Können und Konzentration wird Ihnen nun wesentlich mehr abverlangt: Siege lassen sich selbst auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe nur dann einfahren, wenn man jede einzelne Tücke eines Parcours kennt - andernfalls wird man von den starken Konkurrenten gewissermaßen überrollt. Wer sich plötzlich in einer stockdunklen New Yorker Sackgasse wiederfindet, hat zweifellos eine Abfahrt verpaßt und dabei mehrere unschuldiger Markierungs-Hütchen und Mülltonnen mitgerissen, die nun über den Asphalt kullern - nur eine von vielen neuen optischen Raffinessen. Geblieben sind die präzise Steuerung, der stabile Netzwerk-Modus und die opulente Strecken-Bestückung mit Power-Ups.

Petra Maueröder ■


Im Tuning-Shop gibt's frische Reifen und bessere Getriebe.


Selbst in finsterster Nacht drehen die Piloten ihre Runden.


Im Schatten des Big Ben und in unmittelbarer Nähe der Houses of Parliament rasen die Teilnehmer des britischen Wettbewerbs den Parcours entlang.




## RANKING

Rennspiel

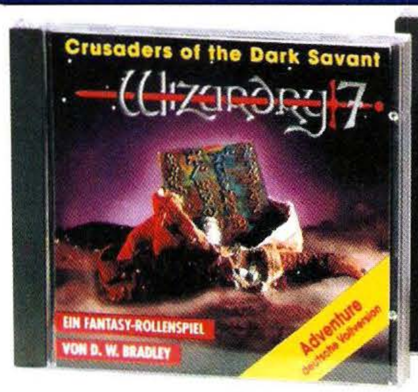
| | |
|---|---|
| Grafik | 80% |
| Sound | 65% |
| Handling | 80% |
| Spielspaß | 84% |
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Virgin |
| Preis | ca. DM 40,- |
| CD-Advantage | ausreichend |

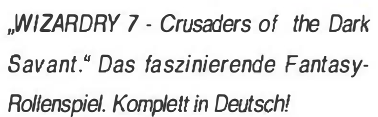
# Sie erhalten als D

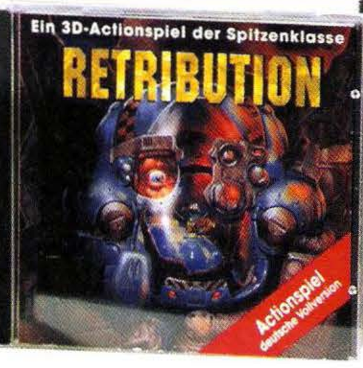
# PC GAM

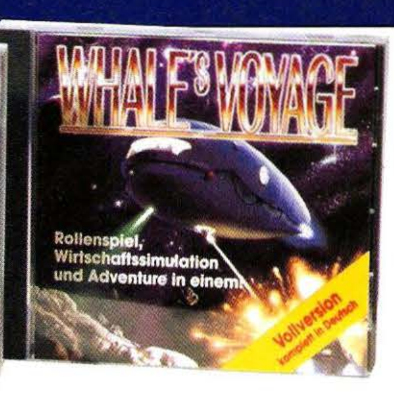
## eine der folgenden k

## 1. Ein PC-CD-ROM-Spiel




*„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant." Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. Komplett in Deutsch!*

**Artikelnummer 1080**
**Zuzahlung: keine**

*„Retribution" - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. Komplett in Deutsch!*

**Artikelnummer 1081**
**Zuzahlung: keine**

*„Whale´s Voyage" - Wirtschafts-simulation und Adventure in einem! Komplett in Deutsch.*

**Artikelnummer: 1082**
**Zuzahlung: keine**

## 2. Ein CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases




*Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC GAMES-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.*

*Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!*

**Artikelnummer 1086**
**Zuzahlung: keine**

ankeschön für ein

# ES ABO

ostenlosen Prämien:

## 3.T&T-Sammelordner




*Der Tips- & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PC GAMES Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten.*

**Artikelnummer 995**
**Zuzahlung: keine**

## 4. PCG Mousepad




*Das ultimative PC GAMES Mousepad in limitierter Auflage.*

**Artikelnummer 1077**
**Zuzahlung: keine**

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an:
**COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

IHRE VORTEILE:

**PC GAMES - das führende PC-Spielemagazin - im Abo:**

- Jeden Monat den Überblick über den gesamten PC-Spielemarkt mit PC GAMES plus Diskette oder CD-ROM .
- Wir testen für Sie, welche Spiele ihr Geld wert sind.
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.**
- Sie versäumen keine der 12 Ausgaben und erhalten so ein lückenloses (Tips& Tricks-) Sammelwerk.

**Widerrufsbelehrung:** Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

❐ **JA, ich will das PCG-Abo mit CD-ROM.**
(DM 108,-/ Jahr (= DM 9,-/ Ausgabe); Ausland 132,-/ Jahr)

❐ **JA, ich will das PCG-Abo mit Diskette.**
(DM 79,-/ Jahr (= DM 6,58/Ausgabe); Ausland: 103,-/Jahr)

**Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):**

*Name, Vorname*

*Straße, Nr.*

*PLZ, Wohnort*

Ich möchte als Dankeschön bitte folgende kostenlose Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

❐ **WIZARDRY 7** (Art.-Nr. 1080)
❐ **RETRIBUTION** ( Art.-Nr. 1081)
❐ **WHALE´S VOYAGE** ( Art.-Nr. 1082)
❐ **CD-Ständer** ( Art.-Nr. 1086)
❐ **T&T-Ordner** ( Art.-Nr. 995)
❐ **Mousepad** ( Art.-Nr. 1077)

Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Ich erhalte das PCG-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht geliefeı te Ausgaben erhalte ich zurück.**

*Datum* *1.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)*

*Widerrufsbelehrung:*
*Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

*Datum* *2.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)*

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)
❐ Gegen Rechnung
❐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

PG 0496

**In der Hamburger Zentrale von Warner Interactive, in der Redaktion der PC Games und bei Computerspiel-Versendern spielen sich Tag für Tag erschütternde Szenen ab: Per Telefon, Telefax, Brief und im persönlichen Gespräch erfahren wir von verzweifelten Menschen, die von der Frage „Wann kommt denn nun endlich Z von den Bitmap Brothers?“ gepeinigt werden.**



## Der Fall Z, oder: Warum sich Computerspiele verspäten

# Spät-Zünder

Das war für uns der Anlaß, bei Eric Matthews und seinem Team nachzuhaken, warum der Release des actionreichen Echtzeit-Strategiespiels mit schöner Regelmäßigkeit von einer Jahreszeit zur nächsten verschoben wird. Stonekeep, Lands of Lore 2, Dungeon Master 2, Wing Commander 4, Strike Commander, Formula One Grand Prix 2, Heart of Darkness - lang ist die Liste von prominenten Titeln, die offenbar nach dem Motto „Nur ein zu spät releastes Spiel ist ein gutes Spiel“ den darbenden Spielern vorenthalten werden, die bereits mit gezückter Geldbörse in den Computershops lauern. Immer aufwendigere Produktionen und größere Budgets sind einige der Gründe, weshalb sich kaum noch ein Hersteller mit einem unausgereiften Spiel auf den Markt traut. Eine gesunde Portion Mißtrauen ist deshalb bei Release-Terminen angebracht. Zu den kritischen Zeiten zählt traditionell das lukrative Vorweihnachtsgeschäft: Gibt es für einen Hersteller ohnehin keine Chance mehr für eine Fertigstellung VOR der heißesten Phase des Jahres, wird der Release von vornherein einige Wochen und Monate nach hinten korrigiert. Einer der „tragischsten“ Fälle der letzten Zeit betrifft Z von den Bitmap Brothers - ein Team, das vor allem die Amiga-Szene mit Klassikern wie Speedball 2, Xenon 2, Gods und Golden Axe entscheidend geprägt hat. Mitbegründer Eric Matthews persönlich nutzte die Gelegenheit, um den Grund für die mehrmaligen Verzögerungen zu erläutern.



Zwischen den Missionen zeigen die Grafiker mit gerenderten SVGA-Sequenzen die menschlichen Abgründe der Z-Roboter.

### Sag niemals nie

Demnach befindet sich das Londoner Ensemble tatsächlich in der Schlußphase der Entwicklung. Im Moment werden alle Dialoge und Bildschirm-Texte übersetzt bzw. synchronisiert - und das in fünf Sprachen! Vor allem die Lokalisierung liegt den Bitmap Brothers sehr am Herzen. Eric findet es absurd, „ein Spiel

### Warum heißt Z Z?

„Als wir vor vier Jahren mit dem Spiel begonnen haben, wußte ich bereits, daß das Spiel ganz anders sein wird als jedes andere Strategie-Spiel. Deshalb wollte ich keinen Titel, dem man bereits den Inhalt des Spiels ´ansieht´. Der Buchstabe Z hat keinerlei Bedeutung, dahinter könnte sich alles mögliche verbergen“, meint Eric Matthews.



in einer Sprache auf den Markt zu bringen, die in diesem Land gar nicht gesprochen wird. Der Einbau der Texte hat aber leider sehr viel länger gedauert, als wir ursprünglich geplant hatten." Dazu kamen noch einige Änderungen an den Multiplayer-Karten, letzte Korrekturen am Gameplay, die Sicherstellung der Hardware-Kompatibilität und vor allem das lästige Bug-Fixing. Dies sind offenkundig die entscheidenden Probleme, mit denen die inzwischen 19 Mitarbeiter (drei Programmierer, zwei Komponisten, drei Grafiker, ein Designer und jede Menge Spiele-Tester) zu kämpfen hatten. Eric: „Wir müssen sicherstellen, daß so viele Leute wie möglich Z spielen können, ohne vorher stundenlang an ihren Kisten herumzuschrauben." Die Bitmap Brothers gelten als Perfektionisten - beim Release soll auch der letzte Bug aus dem Spiel verschwunden sein: „Die Fehler, die wir momentan beseitigen, werden 99 % aller Spieler bestimmt niemals zu Gesicht bekommen. Aber wenn ein Spiel sich so oft verkaufen soll wie Z, dann sind 1% frustrierter Käufer immer noch viel zu viele..."

**Petra Maueröder** ■



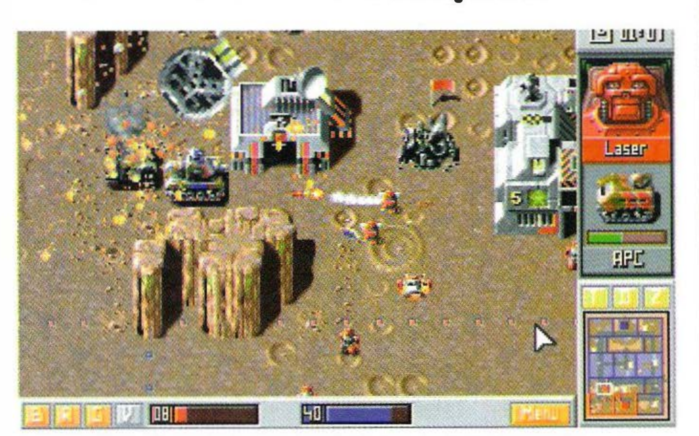
**Mit blitzschnellen Mausklicks beordert man die Roboter an die Front.**



**Attacke! Die Fabrik produziert Dutzende von Hightech-Panzern.**




**In Z wird der Spieler kein einziges Gebäude errichten können; statt dessen müssen bestehende Bauwerke erobert und verteidigt werden.**

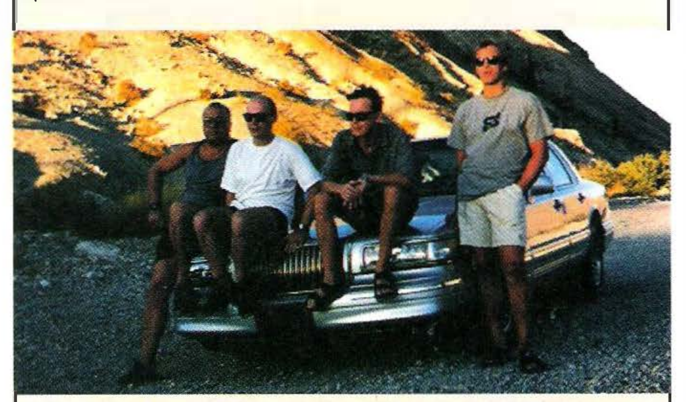



**Die optischen Schmankerl eines Arcade Action-Spiels in bester Bitmap Brothers-Tradition verbunden mit hochklassiger Strategie - das ist Z!**

## Im Kreuzverhör

**PCG: Kann man Z mit Command & Conquer und WarCraft 2 vergleichen?**

✗ **EM:** Oberflächlich gesehen vielleicht, weil es sich ja durchweg um Echtzeit-Strategiespiele handelt. Aber es gibt riesige Unterschiede, z. B. wie sie aussehen und wie sie sich spielen. Super Mario Kart, Ridge Racer und IndyCar Racing 2 gehören in die Kategorie Rennspiele, heben sich voneinander aber stark im Gameplay ab. Z unterscheidet sich genauso von Command & Conquer wie Ridge Racer von IndyCar Racing 2. Wir wollen, daß Z das Formula One Grand Prix 2 unter den Echtzeit-Strategiespielen wird...



**(v.l.n.r.) Matt King (Beta-Testing), Simon Knight (Design), Mike Montgomery (Programmierung), Eric Matthews (Design), Martin Godber (Design)**

**PCG: Aus Eurer Sicht als Entwickler: Worin liegt der entscheidende Unterschied zu Command & Conquer und WarCraft 2?**

✗ **EM:** Beide Spiele bestehen aus dem Abbau vorhandener Rohstoffe, der Konstruktion von Gebäuden, dem Ausbilden von Einheiten und gelegentlichen Kämpfen mit dem Gegner. Z konzentriert sich ausschließlich auf die kriegerischen Auseinandersetzungen - das ist der eigentliche Sinn eines Echtzeit-Strategiespiels. Das Spiel ist so konzipiert, daß man angreifen MUSS, um zu gewinnen. Defensiv agierende Spieler haben keine Chance! Abgesehen vom „Look & Feel" des Spiels sind wir vor allem stolz auf die Grafik: Sanftes, völlig ruckelfreies Scrolling, Bruchstücke, die bei einer Explosion in Richtung des Spielers geschleudert werden, und Tausende von Sprites, die gleichzeitig über den Bildschirm wuseln - das sind Features, die kein anderes Spiel zu bieten hat. Im Endeffekt bieten wir also erstmals die Grafik und Soundeffekte eines Arcade Action-Spiels in einem Strategiespiel.
Die Künstliche Intelligenz, die extra für Z entwickelt wurde, hat uns volle vier Jahre gekostet. Wir haben unseren Einheiten eine eigene Persönlichkeit und eine entsprechende Intelligenz verpaßt. Wir wollten, daß sich die Z-Roboter clever und „menschlich" verhalten. Der Spieler soll sich auf seine Jungs verlassen können - in Eigenregie machen sie genau das, was der Spieler auch anordnen würde. Die Roboter verirren sich nicht oder bleiben irgendwo stecken, wenn man sie an eine bestimmte Stelle beordert. Wenn sie angegriffen werden, verteidigen sie sich automatisch und so weiter. All dies geschieht, ohne daß das Spiel an Performance einbüßt.
Außerdem hat die KI des Computer-Gegners die Eigenschaften eines menschlichen Spielers. Er trifft keine „dummen" Entscheidungen und verfolgt auch nicht stur eine vorgegebene Strategie. Er erkennt Deine Stärken und Schwächen und nützt diese gnadenlos aus, paßt sich Deiner Verhaltensweise an und versucht, Dich zu durchschauen. Genau das ist es, was ein menschlicher Spieler macht, und das hat gefälligst auch ein Computer-Gegner zu können.

**PCG: Was kann Euch jetzt noch davon abhalten, Z spätestens im Juni 1996 zu veröffentlichen?**

✗ **EM:** 1. Wir finden noch Bugs, die wir nicht rechtzeitig beseitigen können.
2. Wir bringen das Spiel auf einigen Systemen nicht zum Laufen.
3. Wir sterben vorher.

CABS 2.0 - Computer Aided Business Simulation

# Virtuelle Manag

**Ob es nur an der deutschen Geschäftstüchtigkeit oder an etwas anderem liegt, weiß man nicht: Offensichtlich sind Wirtschaftssimulationen in allen anderen Ländern bei weitem nicht so beliebt wie in Deutschland. Mit Spielen wie Hanse, Fugger und Bundesliga Manager fing alles an, und das vorläufige Ende der Fahnenstange sind Titel wie BM Hattrick oder Capitalism.**

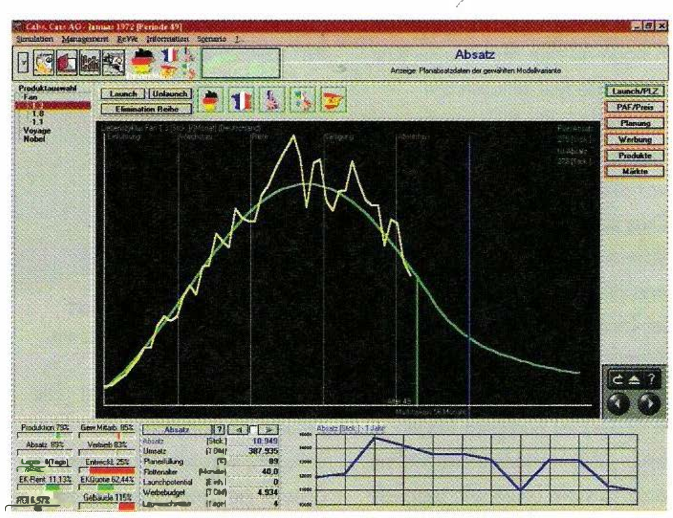
Mit dem stetigen Anstieg der Rechenleistung moderner PCs stieg natürlich auch der Anspruch an den Spieler; denn wo man früher Salz in alle Welt verschiffte (Hanse), gilt es jetzt, Werbebudgets zu verplanen und sich mit betriebswirtschaftlichen Termini wie Outsourcing, Marktvolumina und Return-of-Investment zu beschäftigen (Capitalism). Ganz klar, daß da irgendwann die Frage auftaucht, wohin sich das Ganze eigentlich entwickelt: sind derartige Wirtschaftssimulationen bereits brauchbare Lernprogramme, die Managerwissen spielerisch vermitteln? Um Liebhabern komplexer Wirtschaftssimulationen einen Blick über den Tellerrand zu ermöglichen, knöpften wir uns einmal eine „echte" WiSim vor, wie sie sogar von Hochschulen und Industrieunternehmen zu Lehrzwecken verwendet wird.

## CABS

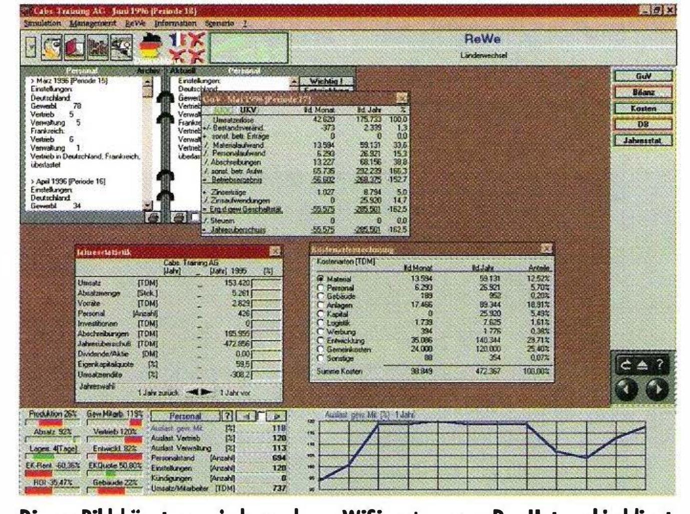
Na gut - Sie haben in Capitalism eine Holding aus dem Boden gestampft, die die Marktführerschaft bei Zahnpasta-Tuben und Katzenfutter inne hat, und Sie haben in Bundesliga Manager Hattrick einen Provinzverein zum Erstligisten hochgewirtschaftet - aber trauen Sie sich auch zu, eine Automobilfirma wie Opel oder Mercedes-Benz zehn Jahre über Wasser zu halten? Genau das sollen Sie nämlich tun, wenn Sie sich mit CABS beschäftigen. Als Führer eines deutschen Autokonzerns ist es Ihre Aufgabe, neue Fahrzeugmodelle zu entwickeln und diese im internationalen Markt zu launchen, sich Gedanken über Personalkosten und -strukturen zu machen und den hart umkämpften Markt mit schwarzen Zahlen zu überstehen. Anders als bei herkömmlichen Wirtschaftssimulationen, die dem Spieler oft nicht allzuviel strategisches Denken zutrauen, arbeitet in CABS ein simulierter Mikrokosmos aus echten volks- und betriebswirtschaftlichen Zusammenhängen, der dem aktuellen Stand der Wirtschaftswissenschaften entspricht.

## Studieren geht über Probieren

Ein bißchen Vorwissen verlangt das Simulationsprogramm seinem Benutzer natürlich ab - aber selbst wer nicht weiß, was eine Preis-




Die Strategien des Spielers werden nicht von irgendeiner erdachten Programmlogik, sondern vom realen Wirtschaftskreislauf „selbst" bewertet.




Dieses Bild könnte aus jeder anderen WiSim stammen. Der Unterschied liegt bei CABS tiefer: in einem Mikrakosmos wirtschaftlicher Zusammenhänge.

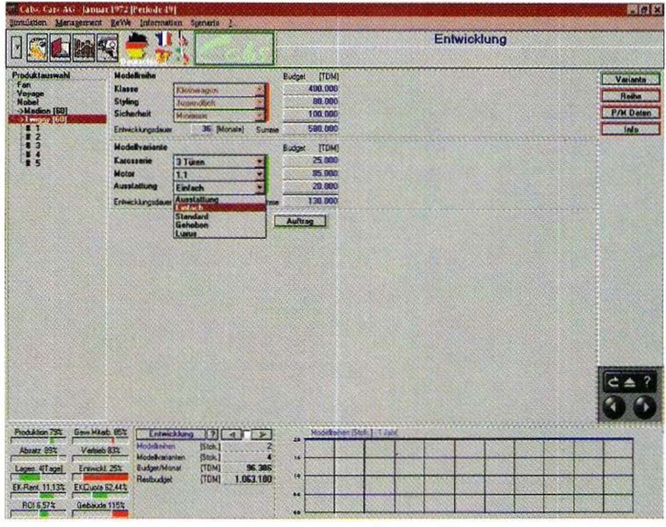
## Gewinnen Sie CABS

Wenn Sie Ihr strategisches Geschick von CABS auf die Probe stellen lassen möchten, können Sie zunächst die Online-Schnupperdemo auf der WWW-Seite von Virtual Management spielen (HTTP://WWW.PCE.DE/VMSS) oder gleich eine Postkarte an uns schicken. Der Hersteller verlost unter den Lesern der PC Games nämlich fünfmal eine Advanced-Lizenz von CABS 2.0. Was Sie tun müssen, um an der Verlosung teilzunehmen, ist eine Postkarte mit Ihrer Adresse, Ihrem Alter und Beruf an folgende Adresse zu schicken:

**Computec Verlag**
**Redaktion PC Games**
**Kennwort „CABS"**
**Isarstraße 32-34**
**90451 Nürnberg**

# er-Realität

Absatz-Funktion denn genau ist, muß nicht gleich wieder zum BMH zurückkehren. Anhand ausführlicher Tutorien werden blutige Anfänger mit den Feinheiten einer Deckungsbeitragsrechnung oder Gewinn-und-Verlust-Rechnung vertraut gemacht. Überhaupt steht das Konzept „Learning by Doing" im Vordergrund: Wirtschaftliche Zusammenhänge, die man noch nicht kennt, werden vom Programm mittels Schritt-für-Schritt-Erklärungen und Hypertext-Links erklärt. Wer sich nach Durcharbeitung der Tutorien in der Lage fühlt, die Schalthebel in die eigenen Hände zu nehmen, kann ein Szenario seiner Wahl (Die Ölkrise, Die Triade) aufgreifen und die Geschicke eines Konzerns über einen Zeitraum von einigen Jahren spielerisch übernehmen. In puncto Benutzerführung sind die Unterschiede zu neueren Wirtschaftsspielen nicht sehr groß: alle Management-Funktionen lassen sich über die üblichen Windows-Menüs abrufen und beeinflussen. Faßbare Ergebnisse, sei es ein geändertes Kaufverhalten der Kunden oder der Erfolg einer Preisänderung, werden, genau wie bei Capitalism & Co, als übersichtliche Grafik ausgegeben. Da sich CABS weniger an die Spieler als an Schüler und Studierende richtet, wird hohe Lernbereitschaft vorausgesetzt, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade sind schon allein deshalb nicht möglich, weil der angesprochene „Mikrokosmos" des heutigen Wirtschaftskreislaufs im Hintergrund ständig weiterarbeitet. Als Erfolgserlebnis bekommt der Spieler eine Auswertung seiner Managertätigkeit präsentiert, die ihn zu noch besseren Strategien anstacheln soll.



**Als Manager eines Automobil-Konzerns muß man sich auch mit dem Design neuer Modellreihen befassen - der unterhaltsamste Teil der Arbeit.**

## Fazit

Wenn man einen Vergleich gebrauchen will, dann entspricht CABS wohl noch am ehesten einem Spiel wie MS-Flugsimulator - denn auch bei dem FluSim wird weniger der Spaß-Spieler angesprochen als derjenige PC-Benutzer, der eine wirklich realistische Simulation seines Hobbies spielen will. Daß CABS als modernste Wirtschaftssimulation anerkannt wird, zeigt ein Blick in die Kundenliste, die bei BMW, Opel und Mercedes-Benz anfängt und mit diversen Universitäten endet; Was der Spieler von all der Realitätsnähe hat, ist natürlich eine andere Frage. Mir jedenfalls hat der Ausflug in die Welt von Piëch und Lopez Spaß gemacht, auch wenn mir als passioniertem Spieler oft genug der Kopf gequalmt hat. Wer den (für ein Spiel) relativ hohen Preis nicht scheut, kann am eigenen PC erleben, ob er als Top-Manager Erfolg hätte, und im gleichen Zug begreifen, daß spielerische Wirtschaftssimulationen noch sehr, sehr weit vom wirklichen Manager-Alltag entfernt sind.

**Thomas Borovskis** ■

### Weitere Infos zu CABS 2.0 bei

**Virtual Management Simulation Software**
**Klever Straße 84**
**40477 Düsseldorf**
**Der Preis für die Light-Version beträgt 299,- DM (199,-DM Schüler/Studenten) und 599,-DM für die Advanced-Version (349,- DM Schüler/Studenten)**

It's a kind of magic

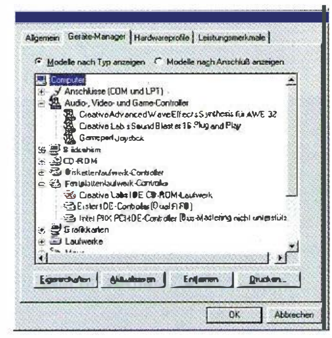
# Plug-and-Play im PC

**Durch das Konzept von Plug-and-Play sollen Erweiterungskarten wie SCSI-Hostadapter, Sound- oder Netzwerkkarten ihren Schrecken verlieren. Das nötige Hintergrundwissen vorausgesetzt, kommen Sie den kleinen Problemen im täglichen Einsatz schnell auf die Spur.**

Ob auch Ihr Rechner bereits Plug-and-Play unterstützt, erfahren Sie beim Einschalten: Das BIOS gibt Ihnen eine entsprechende Meldung. Bleibt diese aus, so können Sie noch auf Windows 95 hoffen, denn auch hier wird automatisch beim Starten nach neuer Hardware gesucht. Verfügt Ihr Rechner über ein Plug-and-Play-BIOS, sollten Sie dort auch die automatische Vergabe für die Systemressourcen aktiviert haben. Je nach BIOS geschieht dies unterschiedlich, bei Award beispielsweise über „PCI Configuration Setup" und die Funktion „PnP BIOS Auto-Config: Enabled".

## Im Detail

Nach dem Start Ihres Rechners wechselt das BIOS in eine Erkennungsphase, um die installierte Hardware zu prüfen. Alle PnP-Karten werden zunächst in einen Schlaf-Modus geschickt und dann über eine zuvor vergebene Card-Select-Number selektiv angesprochen bzw. aufgeweckt. Jede Karte kann nun ihren Ressourcenbedarf anmelden, ohne daß es zu Überschneidungen oder Systemhängern aufgrund doppelt vergebener IRQs kommt. Die Einstellungen aller Karten speichert das BIOS schließlich in einer kleinen Datenbank im nichtflüchtigen Speicher der Hauptplatine. Windows 95 macht übrigens genau das gleiche, umgeht jedoch das BIOS, so daß auch älteren Rechnern ohne PnP-BIOS eine vollautomatische Konfiguration der Hardware ermöglicht wird.




**Der Gerätemanager von Windows 95 verwaltet die installierten Hardwarekomponenten. Abgeschaltete Geräte sind rot angekreuzt, Problemfälle werden mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet.**

Um aber auch ein Zusammenspiel der von Haus aus PnP-kompatiblen PCI-Karten mit ISA-Karten zu ermöglichen, mußten die Karten für den ISA-Bus mit zusätzlicher Logik versehen werden. Klassisches Beispiel hierfür ist die neue Generation von Soundkarten wie die Sound Blaster 32 PnP von Creative Labs. Diese funktionieren so, wie es sich die Erfinder von Plug-and-Play vorstellten: Einstecken, einschalten, fertig.

Ist also mit Produkten wie der Sound Blaster 32 PnP das Ende aller Installationshürden beseitigt? Im Prinzip ja, wären da nicht die Relikte aus grauer Vorzeit, nämlich die nicht-PnP-konformen Karten. Sobald Sie auch nur eine dieser „dummen" Karten in einem PnP-System betreiben, ist der Vorteil dahin: Sie müssen im BIOS die automatische Vergabe von Ressourcen deaktivieren und manuell die IRQs sperren, die Ihre alte Karte belegt. Die noch übrigen IRQs werden dann an die PnP-Hardware vergeben. Über das von Intel stammende Programm ICU (ISA Configuration Utility), können jedoch auch Nicht-PnP-Karten in die PnP-Datenbank eingetragen werden, wo sie als statische Geräte mit fest definierten Ressourcen geführt werden.

### Probleme unter Windows 95

Ist im Gerätemanager von Windows 95 ein Device mit einem gelb-schwarzen Ausrufezeichen versehen, konnte dieses nicht korrekt identifiziert werden. Besonders nicht benutzte IDE-Schnittstellen von Soundkarten tauchen hier häufig auf. Das Löschen aus der Liste nutzt Ihnen wenig, da Windows 95 das Gerät beim nächsten Neustart wieder installiert. Wählen Sie statt dessen unter Systemsteuerung — System — Geräte-Manager das betreffende Gerät aus. Klicken Sie nun auf Eigenschaften — Allgemein, können Sie unter Gerätenutzung die Komponente ausschalten, die nach einem anschließenden Windows-Neustart rot angekreuzt erscheint.




**Bereits für 279 Mark liefert Creative Labs die Plug-and-Play-Karte Sound Blaster 32 PnP, die sich selbständig im Rechner installiert.**

### Online

Creative Labs: http://www.creaf.com
Intel: www.intel.com/IAL/plugplay/plugplay.html
CompuServe: GO PLUGPLAY

## Fazit

Wer heute einen PCI-Rechner mit PnP-BIOS sein eigen nennt, sollte beim Kauf neuer Hardware auf echtes Plug-and-Play achten. Probleme mit Soundkarten, die mit ihren zahlreichen Optionen wie MPU-401- und CD-ROM-Interface gleich eine ganze Reihe von Systemressourcen belegen, gehören jetzt der Vergangenheit an.

**Christian Späthe** ■

*Info: Creative Labs GmbH, Feringastraße 6, 85774 Unterföhring, Tel. (089) 99 28 71-0, Fax (089) 99 28 71-22*

## Spiele im Internet: WarCraft

# World Wide WarCraft

**Vor allem zu Topsellern wie WarCraft, Command & Conquer oder Wing Commander findet man im World Wide Web zahlreiche Seiten, in denen man nicht von positiven Werbeaussagen und -bannern erschlagen wird, da sie von Privatleuten ins Leben gerufen wurden.**

„The Un-Official WarCraft Page" bietet alles, was das Herz begehrt.

Damit Ihnen auch wirklich nichts im World Wide Web entgeht, werden wir von nun an jeden Monat über besonders interessante Seiten berichten. Diesen Monat widmen wir uns dem Weihnachtshit WarCraft, zu dem es schon eine Reihe sehr gelungener Beiträge im Internet gibt.

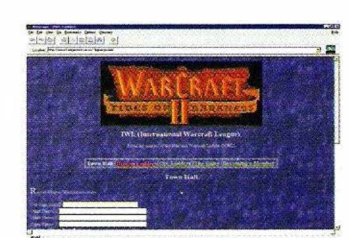
### Statistik

Die beste Seite in Bezug auf WarCraft ist unserer Meinung nach „The Un-Official WarCraft Page". Hier finden Sie alles, was das Herz begehrt - einschließlich witziger Statistiken rund um das allseits beliebte Thema „Was sind Eure Lieblingscharaktere?". Darüber hinaus wird nicht nur der zweite Teil in aller Ausführlichkeit behandelt, auch der fast schon in Vergessenheit geratene, aber dennoch sehr gute Vorgänger wurde mit einer festen Rubrik bedacht.
Wer ausschließlich nach neuen Levels sucht, die von anderen Internet-Usern mit Hilfe des integrierten Editors erstellt wurden, sollte einmal bei „Chris WorCraft 2 Page" vorbeischauen. Der Betreiber hat sich sogar die Mühe gemacht, die Größe der Karten und die Anzahl der möglichen Spieler in tabellarischer Form darzustellen.

### Multiplayer

Für Spieler, die gerne gegen andere menschliche WarCraft 2-Fans zocken möchten, ist die IWL (International WarCraft League) immer einen Besuch wert. Der Betreiber dieser Seite, der schon mit dem ersten Teil reichlich Erfahrungen gesammelt hat, veranstaltet sogar eine richtige Meisterschaft. Sie müssen sich nur registrieren, und schon können Sie an dem riesigen Turnier teilnehmen. Die Ergebnisse werden nach einem Match von einem der Mitspieler bekanntgegeben und anschließend ausgewertet.

**Oliver Menne** ■



**Die „International WarCraft League" ist der richtige Ort für alle Multiplayer-Fans.**

## Adressen

Seiten im World Wide Web kommen und gehen. Deshalb können wir leider keine Gewähr dafür übernehmen, daß folgende Adressen auch nach Redaktionsschluß noch ihre Gültigkeit haben.

**RYYTs Unofficial WarCraft 2 Page**
http://www.ualberta.ca/~wtsang/war2/

**Chris WarCraft 2 Page**
http://www.cris.com/~Calbus/wc2/nnswc2.shtml

**The WarCraft 2 Resource Center**
http://wellington.org/~guinn/war2.html

**The Un-Official WarCraft Page**
http://home.ptd.net/~tmentzer/index.htm

**International WarCraft League**
http://www1.ridgecrest.ca.us/~bgeorge/iwl/




Competition: Pro Pinball

# Gewinnen Sie diesen Sta

## Die Teilnahmebedingungen

Auf der CD-ROM dieser Ausgabe finden Sie eine neue Demo von Pro Pinball - The Web. Diese spezielle Version wirft am Ende der Spielzeit, also nach einer Minute, einen speziellen Code aus, der in verschlüsselter Form den erreichten Punktestand darstellt. Diesen Code schreiben Sie nun auf eine Postkarte und schicken diese an:

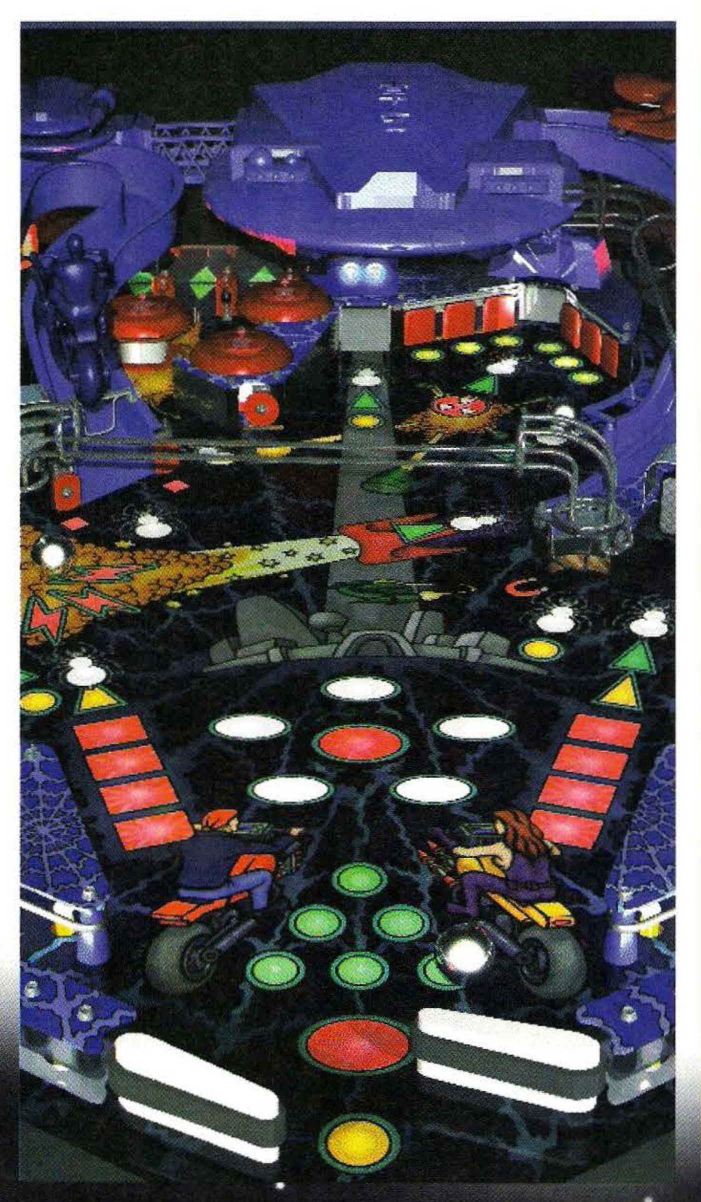
Computec Verlag • Redaktion PC GAMES
Kennwort: Pro Pinball
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Da die Spielzeit streng auf eine Minute limitiert ist, sollten Sie sich sputen und nur die Targets, die sehr viele Punkte geben, ins Visier nehmen. Wer zum Einsendeschluß den HighScore hält, gewinnt den Star Wars-Flipper!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Nicht teilnahmeberechtigt sind Mitarbeiter der Firmen Empire und Bomico sowie des Computec Verlags. Einsendeschluß ist der 3. April 1996!

# r Wars-Flipper

Wenn Sie den Star Wars-Flipper gewinnen möchten, müssen Sie mit der spielbaren Demoversion von Pro Pinball: The Web eine möglichst hohe Punktzahl erzielen. Mit ein wenig Übung sollten Sie schnell in der Lage sein, die wichtigsten Targets zu treffen - welche das sind, wird nicht verraten! Bitte beachten Sie, daß Sie die erreichte Punktzahl zusammen mit dem entsprechenden Code auf eine Postkarte schreiben. Der Code ist extrem wichtig, denn nur so läßt sich für uns nachvollziehen, ob die Punktzahl auch wirklich stimmt - wir wollen doch, daß alles mit rechten Dingen zugeht, oder?



## Live!

**Pro Pinball ist vom 28.2. bis zum 4.4. auf Deutschlandtournee. In folgenden Kaufhäusern und Ladengeschäften können Sie sich an einer weiteren Competition beteiligen. Der Spieler, der am 4.4. die HighScore-Liste anführt, gewinnt den Flipper „Terminator 2". Lassen Sie sich diese Chance nicht entgehen!**

**28. bis 29.2.** . . **.Kiel:** Media Markt - Afrade 36
**28. bis 29.2.** . . **.Kiel:** Media Markt - Mengenthaler Str. 1
**1. bis 2.3.** . . . . **.Hamburg:** Horten - Mönckebergstr. 1
**1. bis 2.3.** . . . . **.Braunschweig:** Rotstift - Helmstädter Str. 2
**6. bis 7.3.** . . . . **.Hannover:** Horten - Seilwindstr. 8
**6. bis 7.3.** . . . . **.Bremen:** Cotec - Faulenstr. 8
**8. bis 9.3.** . . . . **.Berlin:** Media Point - Bismarckstr. 63
**8. bis 9.3.** . . . . **.Bremen:** Saturn - Faulenstr. 54-68
**13. bis 14.3.** . . **.Köln:** Data Becker - Aachener Str. 233
**13. bis 14.3.** . . **.Duisburg:** Horten - Düsseldorfer Str. 32
**15. bis 16.3.** . . **.Düsseldorf:** Joysoft - Am Wehrhahn 24
**15. bis 16.3.** . . **.Dortmund:** Pro Markt - Wulshostr. 3
**20. bis 21.3.** . . **.München:** Kaufhof - Karlsplatz 21-24
**20. bis 21.3.** . . **.Moinz:** Pro Markt - Alte Mainzer Str. 125
**22. bis 23.3.** . . **.München:** Games World - Schillerstr. 23a
**22. bis 23.3.** . . **.Wiesbaden:** HIFI Lager Suppes - Mainzer Str. 133
**27. bis 28.3.** . . **.Frankfurt:** Hugendubel - Steinweg 12
**27. bis 28.3.** . . **.Reutlingen:** MultiMedia - Karl Henschel-Str. 18
**29. bis 30.3.** . . **.Frankfurt:** Hertie - Zeil 90
**29. bis 30.3.** . . **.Ludwigsburg:** MultiMedia - Kammerer Str. 18
**3. bis 4.4.** . . . . **.Pforzheim:** MultiMedia - Karlsruher Str. 51-57
**3. bis 4.4.** . . . . **.Günthersdorf:** BigTech - Merseburger Straße





# COMING UP!

## DESCENT 2

Obwohl die Shareware von Descent 2 nun schon seit mehr als zwei Monaten auf dem Markt ist, läßt die Vollversion noch immer auf sich warten. Trotzdem sind wir guter Dinge, daß bis zum Redaktionsschluß ein testfähiges Exemplar eintrudelt. Hat sich die lange Wartezeit gelohnt? Was sich im Vergleich zum Vorgänger verändert hat, lesen Sie in der nächsten Ausgabe!

## F1 MANAGER

Software 2000 zieht mit Heinz-Harald Frentzen in die Schlacht. Wir haben der teuren Lizenz auf den Zahn gefühlt. Welche Vor- und Nachteile das Spiel im Vergleich zu den beiden einzigen Konkurrenten Pole Position und Grand Prix Manager zu bieten hat, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe!



ORIGIN™
We create worlds.®

## ORIGIN - WE CREATE WORLDS

Nach Wing Commander 4 ist noch lange nicht Schluß. Markus Krichel, unser Mann in Amerika, stattete den Texanern einen Besuch ab und hielt nach interessanten Neuigkeiten Ausschau. Einen Bericht über die neuesten Produkte finden Sie in der nächsten Ausgabe - inklusive einem Blick hinter die Kulissen: wie lebt eigentlich ein Mann wie Richard Garriott?

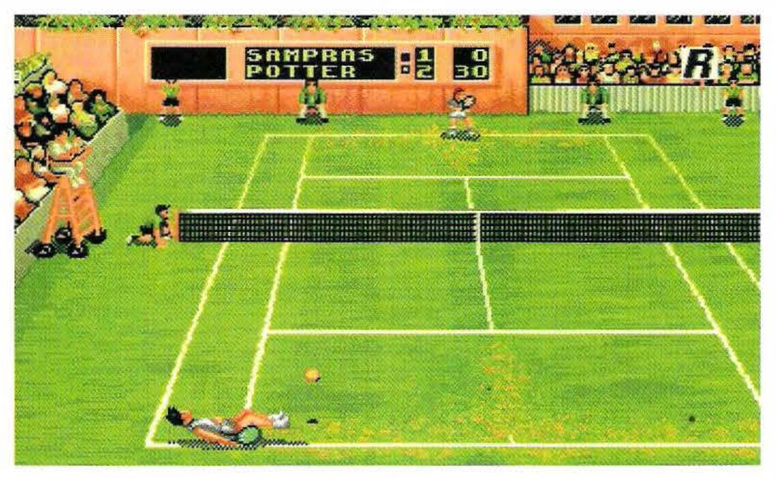
## NINA HAGEN

Was bewegte Nina Hagen dazu, in einem Computerspiel mitzuwirken? In einem Gespräch unter vier Augen sprach die Künstlerin über witzige Pannen bei den Sprachaufnahmen und erklärte, warum Sie in Arcade America mitgewirkt hat.



## PETE SAMPRAS TENNIS

Codemasters meldet sich zurück - und zwar nicht mit Micro Machines 3, sondern mit einem exzellenten Tennisspiel. Pete Sampras Tennis konnte bereits auf Segas Mega Drive jede Menge Lob und Lorbeeren einstecken. Wie sich die PC-Version spielt, konnten wir vor Ort testen. Die ersten Eindrücke lesen Sie in der nächsten Ausgabe.




## FLYING CORPS

Rowan Software arbeitet fieberhaft an einer neuen, actiongeladenen Flugsimulation. Da wir bis zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe noch nicht mehr als den Titel erfahren konnten, besuchten wir die Simulationsexperten kurzerhand an ihrer Wirkungsstätte in Runcorn.

**Die PC Games Ausgabe 05/96 erscheint am 3. April 1996**